TECH PlayStation

CD-ROM番組誌［テック・プレイステーション］

CD-ROM ENTERTAINMENT MAGAZINE

オリジナルステージ!!

CD-ROM付き ¥1280

1997/6 June



大空を駆け巡る大作フライトアドベンチャー!!

『ベルデセルバ戦記』～翼の勲章～

©Sony Computer Entertainment Inc.

生存確率1/10000! 恐怖のリアルタイムアドベンチャー

『CLOCK TOWER2』

3D格闘ゲーム進化型、ここに現わる

『Virtual 飛龍の拳』

大激走!! カーレースアクション

『RUNABOUT』

痛快! リアルさが身上のパチンコゲーム

『Parlor! PRO』

パチンコ実機シミュレーションゲーム

こいつは見とかなきゃ!

「見応えあり!」のゲーム映像

『アンジェリークSpecial2』、『大冒険Deluxe～遥かなる海～』、『ブリガンダイン～幻想大陸戦記～』、『RIOT STARS』

ゲームをもっとおもしろくする

お楽しみメモリーカード用セーブデータ

『バーチャルプロレスリング』、『ルパン3世カリオストロの城』、『ステークスウイナー』、『ボクサーズロード』

業界著名人によるエンターテイメントコラム集

時にはデジタルなお話を……

執筆陣◎佐藤 明(ズーム取締役)、すぎやま現象(イラストレーター)、杉山一郎(ゲームプロデューサー)・松田浩二(イラストレーター)、桝田省治(ゲームデザイナー)、近藤敏信(ゲームクリエイター)、南原 順(作家)、豊嶋真千子(声優)、鈴木 猛(イラストレーター)、内藤 寛(ゲームデザイナー)、北久保弘之(映画監督)、佐野倉恵壬(NOëL ヒロイン)、ばびー(TAITO ZUNTATA)

人気絶頂、コミックで楽しむゲームレビュー!! TECH PlayStation COMIC REVIEW

『ウイングオーバー』新谷かおる 『ファイナルファンタジーIV』高河ゆん、ほたか乱 『アンジェリークSpecial2』大橋 薫、大里幸子 『悪魔城ドラキュラX』MEIMU 『がんばれ森川君2号』九月姫、佐々木亮

クリアーできるかな?

ほかじゃ楽しめないオリジナル番組

テックオリジナルのエクストラステージを収録!!

『海腹川背・旬 テクニック講座』



待望のシミュレーションRPGを「先行特別指南」

ASCII





会員の味方プレイステーション・クラブ、いろいろ約束を守る！ーの巻（最終回）

その日の朝、プレイステーション・クラブはプレゼント配達の準備に追われていた。
草地「重いじゃないこの袋！アイドルの私に50g以上の荷物を持たせる気？小山さんどこ行っちゃったの！こういうときに限って雲隠れ？ほんと役立たずなんだから。小山なんかクビよクビ！私のマネージャーにもなれないわ」**小山**「何か言いましたか？」**草地**「あら、小山さん！お帰りなさ〜い、うふ♥」
小山「かわいくしてもダメです」**草地**「しばいたろか、ワレ〜」**小山**「もちろん恐くしてもダメです。それはそうと『プレイステーション・クラブ・フェスティバル'97』に行ってきたんですが、大盛況ですよ！会員の皆さんも喜んでくれてるし、大成功ですね」**草地**「これもひとえに私の目立たぬ努力のおかげね。キャー！渋すぎー！草地ー！」**小山**「それはともかく、このイベントに参加してくれた会員の皆さんに心からお礼が言いたいですね。そしてこれからも会員として楽しんで欲しい。プレイステーション・クラブはこれからも今回のような楽しい企画を立て続けていくことを約束します。会員になってソンなしです。入会のお問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局まで（広告）」
草地「・・・そうだ、小山さんがいない間に大変なことが決まったのよ！まだ私しか知らないことなんだけど・・・そろそろみんなにも話さなきゃいけないわね」**小山**「・・・まさか！」**草地**「じゃあ結論から言うわ。皆さんにこうして集まってもらったのは他ではありません、突然ですが、本日をもちまして私の名前を『ビューティフル♥草地』にかえさせていただきます！」
小山「・・・プレゼントの配達準備はどうなったんですか」**草地**「小山さんもニクイことするわね、この袋の中のアイテムが全部私へのプレゼントだなんて」**小山**「違います。これは『いくぜ！会員100億人』第1回目企画のプレゼントでしょう。これは約束どおり当選者に配ります」**草地**「ケチ！ちょっとぐらいいいじゃない、減るもんじゃないし」**小山**「減ります、確実に！それに約束を守ったほうが人気も上がると思いますよ、草地さん」
草地「人気！それならそうと早く言ってくれればいいのに。『約束を守るキューピット☆ビューティフル♥草地』・・・いいじゃない。よし、この袋意外と重いけど、がんばらなきゃ！だって会員のみんなが待ってるんだもの！ファイト草地！負けるな草地！キャー！」
ーというわけで、約束を守ったプレイステーション・クラブ。初のイベントも大成功をおさめ、会員も続々入会中。まさに順風満帆。しかしなかなか会員数が100億人にならず（最初からムリだ！）、しかも今月の入会数が1万人にほんのちょっぴり足りませんでしたので、「毎月1万人会員が増えないと企画終了」という最初の約束通り今回をもってこの企画は最終回となりました（ステハニーが裏で数字を減らしていたという説アリ）。もちろんプレイステーション・クラブそのものはこれからもどんどんパワーアップしていきます。まだ会員じゃない人も安心して入会してください。ちなみに次号からは、伝説のステハニー☆林が復活！『PLAY! PlayStation'97』が始まります。見逃すなよ！
『プレイステーション・クラブ・いくぜ！会員100億人』とりあえず、完。



こんにちは
ステハニー☆林です。
みなさんと再び合える日を
楽しみにしております。
うひひ。

CD-ROMソフトの遊び方は、76ページからのマニュアルページをご覧ください。

NewSoft

手応えアリの体験版収録!! NewSoft

大空を駆け巡る大作フライトアドベンチャー!!

『ベルデセルバ戦記 〜翼の勲章〜』

/ソニー・コンピュータエンタテインメント

生存確率1/10000! 恐怖のリアルタイムアドベンチャー

『CLOCK TOWER2』/ヒューマン

3D格闘ゲーム進化型、ここに現わる

『Virtual飛龍の拳』/カルチャーブレーン

大激走!! カーレースアクション

『RUNABOUT』/やのまんゲームズ

痛快! リアルさが身上のパチンコゲーム

『Parlor! PRO パチンコ実機シミュレーションゲーム』/日本テレネット

TECH Original

ほかじゃ楽しめないオリジナル番組

"海旬"テクニック講座に究極の教材が登場!!

『海腹川背・旬テクニック講座』

/エクシングエンタテイメント

奥義炸裂映像を秒間30フレームのムービーで

『ブシドーブレード必殺映像』 スクウェア

読者参加企画"ゲーマーズコロシアム"連動

『カルネージハート OKEデータ』 アートディンク

キミもシューティングづくりのエキスパートになれる!!

『3Dシューティングツクール特別講座サンプルゲームデータ』 アスキー

◎読者の皆様へ

本CD-ROMは開発中のソフトをもとに作られた体験版を含んでおり、正常に動作しないなど、予期せぬ不具合を生じる可能性があります。このため万が一誤動作などを起こしても、ディスクのお取り替えはできませんので、ご了承ください。

Movie

「見応えあり!」のゲーム映像

宇宙の女王めざして、恋のかけひき

『アンジェリークSpecial2』

光栄

豪快な艦隊戦が楽しめるシミュレーション&RPG

『大冒険Deluxe〜遥かなる海〜』

ソフトオフィス

ド迫力の戦闘シーンがウリの戦略級シミュレーション

『ブリガンダイン〜幻想大陸戦記〜』

イースリースタッフ

120種類を超えるキャラクターを駆使して闘うシミュレーションRPG

『RIOT STARS』

ヘクト

GameData

お楽しみのメモリーカード用セーブデータ

『バーチャルプロレスリング』

"キャラクター60人使用可能データ"

アスミック

『ルパン3世カリオストロの城』

"クラリス金貨32枚ゲットデータ"

アスミック

『ステークスウイナー』

"海外レース直前、有馬記念出走データ"

ザウルス

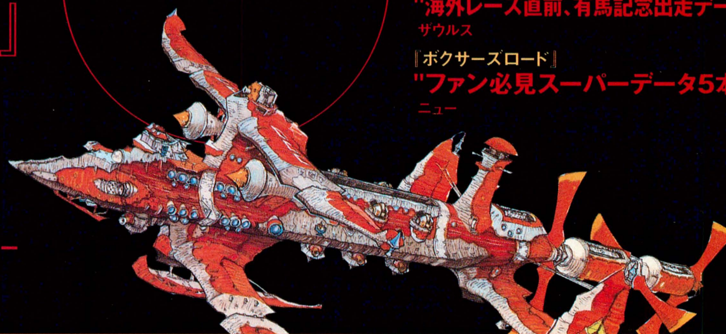
『ボクサーズロード』

"ファン必見スーパーデータ5本"

ニュー

TECH PlayStation 1997-6

CD-ROM iNDEX



⚠"PlayStation" 専用ソフト使用上のご注意



⚠使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。 海外仕様の "PlayStation" では使用できません。

●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上ご使用ください。特に、小さいお子様は保護者の方がお読みの上、正しい使用方法で、ご愛用下さい。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。 またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。 その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。 ●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

● "PlayStation" 本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。●なお、このソフトには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれている場合があります。

⚠健康上のご注意

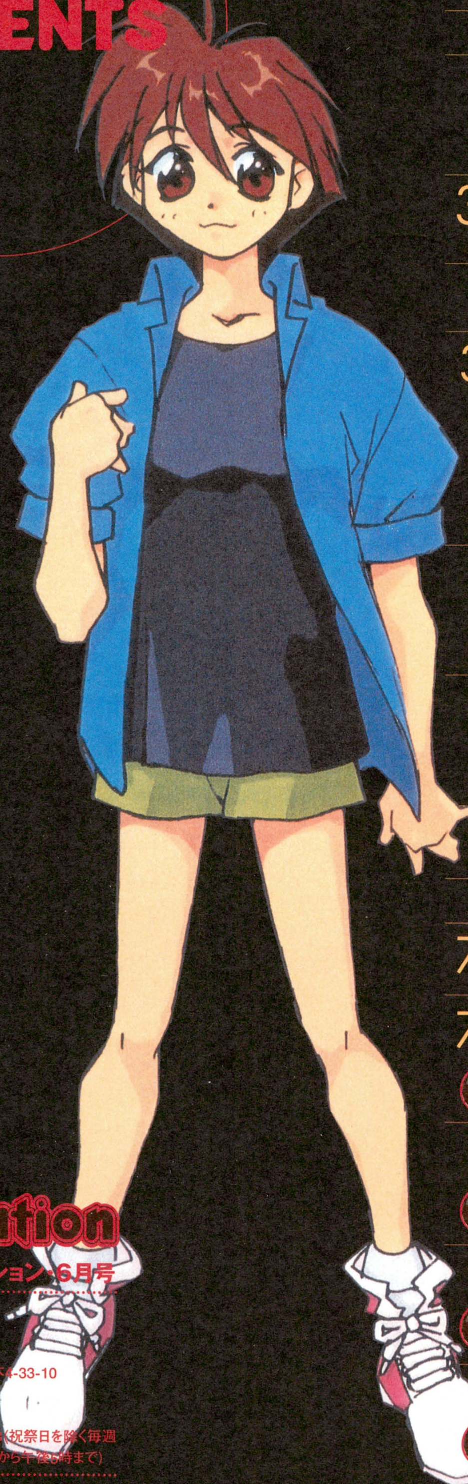
●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

For Japan Only　プレイヤー 1〜2人　メモリーカード 1〜8 ブロック

COMPACT disc

TECH PlayStation 1997-6

CONTENTS



TECH PlayStation
テック・プレイステーション・6月号

1997年6月1日発行
発行所／株式会社アスキー
編集／テック編集部
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話／03-5351-8366
ファクス／03-5351-8255
テック質問電話／03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)

TECH NEWS

今回も大盛況!
東京ゲームショウ'97春

'97年4月4日から6日の3日間、東京ビッグサイトで"東京ゲームショウ'97・春"が開催された。3日間の総来場者数は12万1172人だった。

4日には優秀作を讃える"CESA大賞'96"の発表が会場で行なわれ、大賞である作品賞にはセガ・エンタープライゼスの『サクラ大戦』が決定。同作品は監督賞、メインキャラクター賞、サブキャラクター賞も獲得するという快挙を成し遂げた。

プレイステーションでは『パラッパラッパー』がニューコンセプト賞とサウンド賞を、『鉄拳2』が格闘ゲーム賞を、『ぷよぷよ通 決定版』がパズル・ゲーム賞を、『バイオハザード』がアドベンチャー・ゲーム賞とシナリオ賞を、『ライフスケイプ生命46億年はるかな旅』がエデュケーション・ゲーム賞を、『ナムコミュージアムシリーズ』がバラエティ・ゲーム賞をそれぞれ受賞した。







⬆➡会場内では各メーカーが、新作やヒット作を大々的にアピール。注目を集めていた作品の一部を下で紹介したのでご覧いただきたい。

発売前から話題沸騰

『攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL』

ソニー・コンピュータエンタテインメントがこの夏発売する3Dアクション。マイキャラの"フチコマ"を操り、敵を倒しながら数々のミッションに挑む。バルカン砲、ロックオンミサイル、グレネードボムを駆使する戦いは、非常にスリリングだ。

特筆すべきはフチコマのアクションで、垂直な壁に張りつけるのだ。この"張りつき"によって、壁面から敵を狙撃したり、壁面からジャンプしたりと、ただの3Dアクションとは一線を画す奥深さを持っている。



ファンタジーシミュレーションの傑作現わる

『マスター・オブ・モンスターズ』





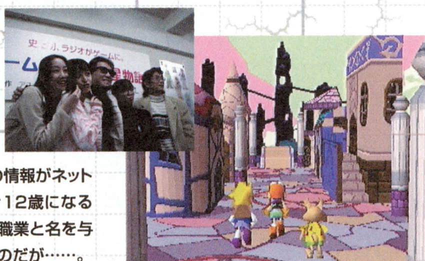


東芝EMIが7月18日発売予定の『マスター・オブ・モンスターズ』。モンスター召喚魔法を使って地上を制圧した"ガイア"を倒すため、プレーヤーもまたモンスターを召喚して戦いを挑む。ライトユーザーでも楽しめるよう、サターン版の複雑な操作を簡略化。シナリオや演出面などを大幅に強化して、初心者から他機種でプレーしたファンまで、だれでも楽しめる。

大人気ラジオ番組をPSでゲーム化

『火星物語』

キャラのセリフにいきなりNGが出たりと、ラジオ番組のトークの楽しさを、そのままゲームに持ち込んだアスキーのRPG。すべての情報がネットされた未来の火星。もうすぐ12歳になる主人公は、誕生日に国家から職業と名を与えられてはじめて大人になるのだが……。



斬新、戦わないRPG

『MOON』

戦いではなく、"モンスターを生き返らせる" などの行ないを評価されてレベルアップするアスキーのRPG。ゲーム好きな少年が突然迷い込んだRPGの世界。彼はいままで英雄視していた"勇者"つまり自分が、ゲーム内世界では不法侵入や虐殺を繰り返す者として見られていたことを知る。彼は現実世界へ戻るための冒険に出るが……。



聴いて楽しいRPG

『英雄志願 Gal Act Heroism』

マイクロキャビンは新人声優20人を起用したRPG『英雄志願Gal Act Heroism』を'97年夏に発売。冒険者養成学校を舞台に、ヒロインが"英雄"を目ざす。予価6800円[税別]。

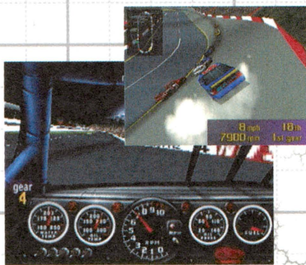




人気のパソコンゲームを移植

『ナスカーレーシング』

アメリカでもっとも人気のあるモータースポーツ"NASCAR"を再現したカーレースゲーム『ナスカーレーシング』が、シエラ・パイオニアから発売決定。テスト走行からレース本番まで、細かいマシンセッティングを行なうレースシミュレーションと、700馬力以上、300キロ以上のスピードのなかで展開する熱いバトルを体験できる。



最強の女子バレーチームを作れ!『プリズムコート』

富士通パソコンシステムズはPS参入第1弾として『プリズムコート』を今秋発売する。コーチとして6人の少女を鍛え、全国大会優勝を目ざす育成シミュレーションだ。部員たちの悩みや問題を聞いて行動を選択、チームとしての結束を高めていく。プレーヤーの行動でストーリー展開が変わるドラマ性の高さがウリだ。

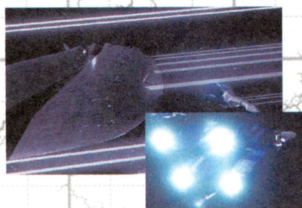


最大戦速の女神たち、PSに降臨!

『メビウスリンク3D』

本格的なSF艦隊シミュレーションとして、多くのパソコンユーザーから圧倒的な支持を受けている作品の移植。最大の特徴はマップの3D化。それもたんに3次元にするのではなく、プレーヤーが操作しやすいものにすべく開発が進行中。女性司令官キャラの魅力やサウンド面でも人気が高い作品だ。伊藤忠商事から今秋発売予定。





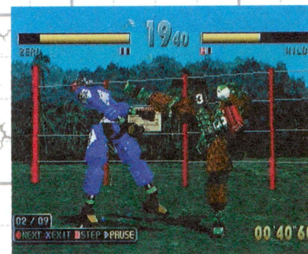
メビウスリンク2 for Windows95



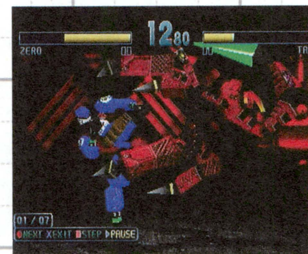
←こちらのオリジナルは、エクシングより大好評発売中。

『ZERO DIVIDE2 -THE SECRET WISH-』6月27日の発売に向けて開発順調!

ズームはポリゴン3D格闘ゲーム『ZERO DIVIDE2』を、6月27日に発売する。前作で寄せられたユーザーの声を反映し、『2』では秒間60分の1フレームでモーションを管理。入力へのレスポンスを大幅に向上させた。なめらかでクイックな動きは要体験だ。価格は5800円[税別]。







体験版CD-ROMプレゼント

今月は2本の体験版をプレゼントする。まず1本目は、パイオニアLDCが6月6日に発売予定のRPG『バウンティソード・ファースト』。"第9話"に登場するタイムアタック面が入っていて、プレーした結果をパイオニアLDCに送ると、DVDプレーヤーなど豪華商品が当たるお楽しみつきだ。

2本目は、「香港返還まではプロモーションを続ける!!」というソニー・ミュージックエンタテインメントから『クーロンズゲート』。新聞見開きでカラー広告を展開したりと、ハデなプロモーションが話題になっているが体験版も豪快である。

応募方法

官製はがきに郵便番号、住所、氏名のほかに、"ほしい体験版の名前"希望と書いて下のあて先へ。

〒151-24　東京都 渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー テック編集部
TECH PlayStation
"TECH NEWS"係
締切は'97年5月16日(消印有効)
※発表は発送をもってかえさせていただきます。

『バウンティソード・ファースト体験版』



50名

『クーロンズゲート体験版』



100名

旬のプレステソフトがてんこもり!!

PS SOFT NOW!!

5月1日～5月30日売りの全ソフト

メ発売・販売元 発発売日 価価格 他その他 Mメモリーカード

1 マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～

RPG

アイテムショップを営むマリーのおはなし

メ ガスト
発 5月23日発売予定
価 5800円[税別]

目ざすは立派な錬金術師

マリーは城下町ザールブルグの王立魔術学校に通う生徒。成績はおせじにも良いとはいえないけど、卒業してりっぱな錬金術師になるためにアイテムショップを開いて特訓中。お店を訪れるさまざまな人たちの依頼を引き受け自分の腕を磨き、最終的に究極のアイテムを作るのだ!

王立魔術学校の人々



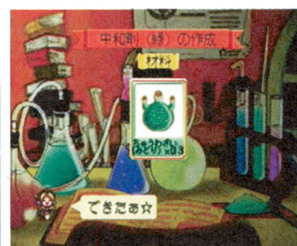
いろいろな依頼を果たして腕を磨こう!



冒険者たちが集まる酒場"飛翔亭"ではアイテムの作成や採取の依頼リストを見ることができる。このなかに作れそうなアイテムがあったら仕事を引き受けよう。アイテムを作る素材が足りないときは、町の外へ採取しにいかなければならない。町を出るとモンスターがウヨウヨしているので、冒険者を雇うことを忘れずに。

Yes さっそく調合だ!!





⬅⬆アイテム作成のための素材を持っているなら、さっそく調合にかかろう。道具が足りなかったりマリーが疲れていると、失敗しやすいので注意。



⬆きっちり期限内に依頼を果たせれば報酬がもらえる。錬金術師としての名声もアップ。ただし期限を守れないと、信用を失ってしまうぞ。

No 素材を求めて冒険の旅へ



➡マリーはか弱い女の子。守ってくれる強い味方が必要なのだ。



⬅町から遠くなるにつれて日数がかかり、出現するモンスターも強力になる。

➡マリーは攻撃魔法も使えるけど、腕は未熟。攻撃は仲間の冒険者に頼ろう。



2 ダービースタリオン

シミュレーション

"ダビスタ"がPSで動くとこんなにスゴくなる!



メ アスキーソフト
発 '97年夏発売予定
価 6800円[税別]

競走馬を育成し、数々のレースに挑戦するシミュレーションゲーム。新たな競馬ファンを量産したことでも知られており、その完成されたシステムとデータの豊富さには定評がある。

レースの中継は動きがよりリアルに。カメラのアングルも従来のものから一新。レース展開が手にとるようにわかる。また、各馬の思考パターンも改良しているので、より本物のレースに近い臨場感を楽しめるぞ。

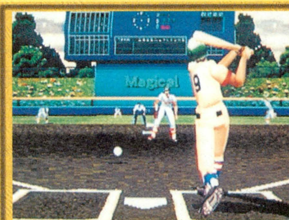
種牡馬、繁殖牝馬の数はシリーズ最多数。ライバル馬も新たな世代が続々登場。もちろん、フェブラリーステークスのＧＩ化など、レースのデータも一新されている。

勝負服をデザインできたりと、お楽しみ要素は満載。ブリーダーズカップはパスワードだけでなくメモリーカードにも対応している。

3 甲子園V

スポーツ&シミュレーション

ゲームをスタートさせればキミも熱血球児!



メ 魔法
発 5月発売予定
価 5800円[税別]

毎年テレビのチャンネルが固定される夏。白球を追う球児、響く応援歌、光る涙と汗……。甲子園は毎年ボクらにすがすがしい感動を与えてくれる。そんな感動を味わえる大人気シリーズ『甲子園』が新システムをひっさげて登場!

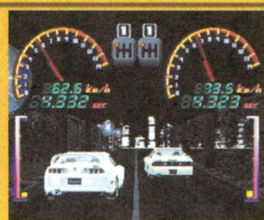
プレーヤーは全国4089校のなかから高校を選び、選手の体調管理やポジションの決定などを行なう。もちろん選手たちの能力を伸ばしてやることも忘れてはならない大事な仕事。たとえば、投手のオリジナル投球フォームを作成することがそれにあたる。上手に選手を導けば、第二のNOMOやイチローを育てることもできるはずだ。

春・夏のトーナメント、地区予選から戦う大会シミュレーションモードなど、さまざまな遊び方が用意されているぞ。さぁ、優勝めざしてチームを育て上げるのだ!!

4 ゼロヨンチャンプ Doozy-J Type-R

レース

400メートルを駆け抜ける快感を味わえ!!



メ メディアリング
発 5月下旬発売予定
価 6800円[税別]

PCエンジンで初登場してからいっこうに人気の衰えない『ゼロヨンチャンプ』。アクセル&ギアワークを駆使して400メートルをただただ速く走りきるという単純明快なルールにもかかわらず、その魅力にとりつかれたファンは多い。

最新作はチューンナップデータを大幅にグレードアップ。マフラー、タイヤなど、パーツの組み合わせは全部でなんと4300万通り!! 実際のゼロヨンチームが監修に加わったこともあって、その臨場感、手応えたるや、本物そのものだ。

レースシーンにも3Dミュージックと呼ばれる、新感覚のサウンドシステムが導入された。

美人チューナーがパートナーになったり、ストーリーが分岐したりと、車に詳しくない人でも楽しめる要素は十分。シリーズ恒例のミニゲームも一層充実しているぞ。

5 日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル

スポーツ

緩急のリアルなフルポリゴンコースが90!!



メ サンソフト
発 5月発売予定
価 6800円[税別]

コースすべてをポリゴンで表現した本格的リアルゴルフゲーム。プレーヤーはプロゴルファーとなってPGAオブジャパンが主催する4つの大会や、賞金を争うバトルモードなどを勝ち抜き、賞金王の座をめざすのだ。

用意された8人のキャラクターには、飛距離、芝を読む目、体調のパラメーターが割り振られている。好みの能力をもったキャラクターを選択しよう。キャディーも4人用意されていて、風の読みを伝えてくれる。

もちろん友達との同時プレーも最大4人まで可能。そのほかにもコースの練習のための"プラクティスモード"もついているぞ。万全の体制で大会に望みたいものだ。

杉本英世プロが実況と解説を行なってくれるので、ゴルフは素人という人でも安心して遊べるぞ。

6 THE UNSOLVED

ハイパーサイエンスアドベンチャー ⊗ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント 発5月2日発売予定 価7800円[税別]

謎の猟奇殺人の真相を追え!!



➡ゲームには実在の資料や最新データを使用、現実味ある仕上がりを見せている。

UFOや超常現象を題材にしたアドベンチャー。シナリオは作家であり、超常現象研究者でもある飛鳥昭雄氏が担当。グラフィックとムービーには実写取り込みを採用している。

7 あすか120% エクセレント Burning Fest.

対戦型格闘 ⊗ファミリーソフト 発5月9日発売予定 価5800円[税別]

闘う淑女は美しい!?



➡新体操部や化学部などユニークでカワイらしい女の子たちが登場するのだ。

名門お嬢様高校の淑女たちがクラブ活動費をかけて争うという、対戦型格闘ゲーム。選択できるキャラは11人。対戦モード以外に、キャラ育成の要素を含んだストーリーモードもある。

8 ライアット・スターズ

シミュレーションRPG ⊗ヘクト 発5月2日発売予定 価6800円[税別]

弱小部隊を育て上げ侵略者に立ち向かえ!



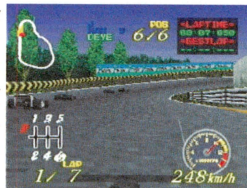
➡登場する種族は120を越え、戦闘では連帯攻撃や必殺技も用意されている。

中世ファンタジーの世界を舞台に、王国宮廷軍最弱の"第9軍"の活躍を描いたシミュレーションRPG。獲得した経験値を自由に割り振れるので、キャラクター育成の自由度が高い。

9 フォーミュラ・サーカス

レース ⊗日本物産 発5月2日発売予定 価5800円[税別]

本格派のアナタに贈るレースゲーム



➡ドライバーズビューやフライビュー、後方視点など様々なアングルが楽しめる。

タイヤの種類やエンジンのギア比率など、細かくマシンを設定できる本格的レースゲーム。全4戦の選手権に参加して戦う"グランプリモード"と練習用の"フリーランモード"を収録。

10 ナノテック ウォーリア

3Dシューティング ⊗ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント 発5月9日発売予定 価6500円[税別]

23世紀、人類は最強の敵と対峙する



➡障害物や敵を避けながらの高速移動は、ジェットコースター並の迫力だ。

自機を水平方向に360度移動できる3Dシューティング。ステージは全部で8つ。レーザーやホーミングミサイルを搭載したナノテックシップを駆使して、反乱を起こしたロボットを倒せ!

11 RUNABOUT

カーアクション ⊗やのまん 発5月23日発売予定 価5800円[税別]

型破りなカーアクションゲームの登場だ!



➡各車ごとの特性をうまく活かして、最短ルートを駆け抜けろ!

建物のなかを突っ走るなど、あらゆる手段を使って制限時間内に目的地を目ざせ! 最初は4台しか選べない車種も、条件をクリアーするごとに増えていき、最終的には20台近くにまでなるぞ。

12 BLAM! マシーンヘッド

3Dシューティング ⊗ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント 発5月23日発売予定 価5800円[税別]

人類を滅ぼした謎のウイルスの正体は……



➡ステージ中の敵を倒すことで、7種類の強力なサブウェポンを入手できる

戦闘用ホバークラフトを操縦してウイルスのコアを目ざし、破壊せよ! グレネードやプラズマビームなど豊富なウェポンと、スピード感あふれる迫力のバトルが魅力のシューティング。

13 グリッツ ～ザ ピラミッドアドベンチャー～

対戦アクションアドベンチャー ⊗三洋電機株式会社 発5月30日発売予定 価5800円[税別]

対戦モードも盛り込んだ謎解きアドベンチャー



➡主人公のチェリー。自慢は逃げ足の速さとケンカっぱやさ。といっても少女。

ピラミッドの謎を解きながら最下層の『アメンホテップの秘宝』を目ざすアドベンチャー。対戦モードは最大4人まで同時参加（マルチタップ使用）でき、勝ち抜き戦で勝者を決めるのだ。

14 がんばれ森川君2号

AIゲーム メ ソニー・コンピュータエンタテインメント 発 5月23日発売予定 価 4800円[税別]

かわいいデジタルペットを飼おう!



➡"PiT"は自己学習するだけでなく、ときにはプレーヤーの指示も求めてくる。

本格的人工知能を持ったペット"PiT"を育てて、各ワールドに隠されたAI CHIPを探すニュータイプの育成ゲーム。おなかを空かしていたら餌を与えるなど、細かいケアが必要だ。

15 INDY500

レーシング メ トミー 発 5月発売予定 価 5800円[税別]

時速400km! 世界最速のレースを体感せよ!!



➡天候の変化やクラッシュなどの演出をはじめ、あくまでリアルさにこだわった。

全米最大のモータースポーツ"インディアナポリス500マイルレース"が3Dのレーシングゲームになった! タイヤ選択やウイング設定など、細やかなマシンセッティングができる。

16 ネクストキング 恋の千年王国

対戦恋愛シミュレーション メ バンダイ 発 5月23日発売予定 価 限定版7800円[税別] 通常版6800円[税別]

ライバルのいる恋愛シミュレーション!



➡自分ひとりでなく3人のライバルがいるのがミソ。障害があるほど恋は燃える。

プレーヤーは4人の王位継承候補のひとり。12人の女性投票者からもっとも多くの票を集めるという王位継承条件を満たすのだ。1年後に行なわれる選挙までに美女のハートを手に入れよう。

17 秦始皇帝

リアルタイム戦闘シミュレーション メ シャングリ・ラ 発 5月30日発売予定 価 6600円[税別]

本物志向、戦術中心のシミュレーション



➡リアルタイムバトルなので、命令を出すタイミングが戦況に大きく影響する。

秦の王となり、中国大陸統一を目ざす。ゲームはリアルタイムに進行するため、敵国の動勢をにらみコマンド選択。政治や国の繁栄より、戦術に重点をおいた武闘派シミュレーションだ。

18 エースコンバット2

3Dドッグファイト メ ナムコ 発 5月30日発売予定 価 5800円[税別]

前作を上回る迫力のグラフィックに期待!



➡この独特の飛行感覚とスピード感が、飛行機ファンから高い評価を受けるのだ。

3D視点で大空を飛びまわり、敵機と手に汗握るドッグファイト。いまだ人気のおとろえぬ前作をグラフィックやミッション数など、あらゆる面でスケールアップさせた注目作。

19 DEFEAT LIGHTNING

格闘レース メ ディー・クルーズ 発 5月23日発売予定 価 5800円[税別]

"ハッドサーカス"を制すのは誰だ……?



➡コース独自の地形を活かしたショートカットで、"ハッドサーカス"を制覇しよう。

6人の個性豊かなキャラクターがそれぞれの思いを胸に、"ハッドサーカス"と呼ばれる世界大会で優勝を目ざす格闘レーシング。時速300キロオーバーで繰り広げられるバトルは迫力満点だぞ!!

20 スパイダー

アクション メ BMGジャパン 発 5月発売予定 価 価格未定

ハリウッド最新SFXの粋をゲームで!



➡クモというミクロな視点で展開するストーリーは、いままでにない斬新なモノ。

自分の頭脳をサイボーグ化されたクモに転送した主人公が繰り広げるサバイバルアクション。グラフィック作成には、『ダイハード』などを手掛けたハリウッドのSFXスタッフも参加。

21 ザ・マッチゴルフ

スポーツ メ ZOOM-X 発 5月発売予定 価 5800円[税別]

人間心理とゴルフゲームが合体!



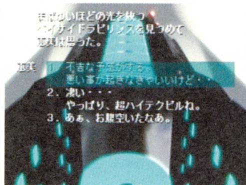
➡選択できるキャラは全部で8人。使うキャラによって攻略ルートが変わる。

心理描写を取り込んだゴルフゲーム。ナイスショットをするとキャラの調子が上がり、絶好調時には打球が障害物を貫く。逆にミスをするとキャラが落ち込み、打つタイミングが難しくなる。

22 あかずの間

ハイパーノベル ㋱ヴィジッド 発5月9日発売予定 価5800円[税別]

96階ハイテクビル内での恐怖



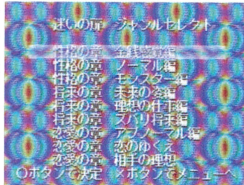
➡プレーヤーの行動によって色々なエンディングが楽しめるようになっている。

人間の内面に隠された狂気を描いたテキストタイプのサイコアドベンチャー。原作は作家、コラムニストで、TV、ラジオでも活躍中の竹内義和氏。ロードにかかる時間が少なく、操作も簡単。

23 ザ・心理ゲーム2

心理分析 ㋱ヴィジッド 発5月2日発売予定 価5800円[税別]

ゲームに勝って己を知れ！



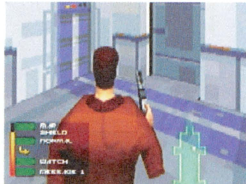
➡自分の性格や将来のこと、恋愛にいたるまで、さまざまなことを占えるぞ。

ゲームを楽しみながら心理分析ができるお得なソフト。おみくじや片思いチェックのほか、ゲームをクリアーしたときだけ心理分析を受けられるという対戦型のミニゲームも多数収録。

24 フェイド・トゥ・ブラック

SFサスペンス・アドベンチャー ㋱エレクトロニック・アーツ・ビクター 発5月2日発売予定 価5800円[税別]

エイリアンから太陽系を奪回せよ！



➡主人公の背中からのぞき込む独特の視点が、さらなる緊張感を演出している。

パソコンなどで大ヒットしたSFアドベンチャー『フラッシュバック』の続編。今回は異星人に囚われた主人公を操り、迷路のような監獄から脱出するのがゲームの目的だ。

25 インパクト レーシング

シューティングレース ㋱ココナッツジャパンエンターテイメント 発5月発売予定 価6800円[税別]

タフじゃなけりゃ生き残れない！



➡近未来風のステージとノリノリのBGMがレースを一層盛り上げてくれる。

レーザーやミサイルを装備した車でライバルを爆破しながら突き進むレースゲーム。敵を破壊すると時間延長や新たな武器が手に入る。レースに勝つには、テクニックだけでなくタフさも必要だ。

26 コントラ ～レガシー・オブ・ウォー～

アクションシューティング ㋱コナミ 発5月発売予定 価5800円[税別]

人類撲滅をはかるエイリアンを撃退せよ



➡魂斗羅とはベテラン老戦士やスーパー女戦士など4人で結成された精鋭部隊だ。

マシンガンやホーミングミサイルなどで群がる敵をやっつけていく爽快アクション。市街地や敵の要塞、異次元空間などのステージを突破し敵の野望を阻止せよ！ 隠しアイテムも満載なのだ。

27 ステークスウィナー2 ～最強馬伝説～

ジョッキーアクション ㋱ザウルス 発5月6日発売予定 価5800円[税別]

名作競馬ゲームの2作目がついに登場！



➡競馬場の数も増え、国内と国外合わせて181レースに出走可能となっている。

育てた競走馬に自らジョッキーとして乗ることができる、魅力的な競馬アクションの第2弾。"海外版アーケードモード"と育成要素の濃い"オリジナルモード"を新たに用意。

28 NHL PowerRink'97

スポーツ ㋱SCEI 発5月30日発売予定 価5800円[税別]

全米でメジャーなスポーツ"NHL"が登場



➡もちろんNHLではお馴染みのパワープレーや乱闘も用意されている。

'96年度のNHL選手が実名で登場。選手データやチームのパフォーマンスなども公式戦の記録に忠実に再現されている。ルール設定も自由自在。NHLを知らない人も楽しむことができる。

29 エーベルージュ

恋愛シミュレーション ㋱タカラ 発5月16日発売予定 価6800円[税別]

美少女キャラ満載の恋愛シミュレーション



➡友情あり恋愛ありの学園生活を経て、最終的に"創造魔法"を取得するのだ。

パソコン版で大人気の恋愛シミュレーションがPSに移植決定。PS版ではキャラクターの会話に冬間由美など豪華声優陣を起用。新規グラフィックやイベントも追加されている。

30 ファーランドストーリー ~四つの封印~

ファンタジー・シミュレーション・ロールプレイング メ テイジイエル 発 5月発売予定 価 6800円[税別]

魔王の封印をめぐる種族を越えた争い



➡キャラクターの表情やパターンはプロのアニメーターにより作成されている。

エルフやドワーフなどが登場するファンタジーの世界が舞台。RPGにありがちな難解な謎解きを減らし、ストーリー性を重視。25名もの声優陣を起用し、アニメシーンも盛りだくさん。

31 地獄先生ぬ~べ~

シミュレーション メ バンダイ 発 5月中旬発売予定 価 5800円[税別]

子供たちのヒーローがPSで登場



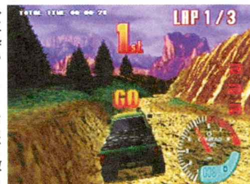
➡広や響子などのお馴染みのキャラクターのほか、オリジナルキャラも登場する。

"週刊少年ジャンプ"で絶賛連載中の『ぬ~べ~』がついにゲームでも登場だ。プレーヤーは童守小学校の転入生としてゲームスタート。ストーリーはPS版だけのオリジナルのものを採用している。

32 DEKA4駆 ~TOUGH THE TRUCK~

レース メ ヒューマン 発 5月発売予定 価 5800円[税別]

道なき道を突き進め!!



➡車酔いしそうなほど激しいコースの数々。マシンの振動などもリアルに再現。

4WDカーを操り、山道や砂漠など過酷なコースを豪快に走りまわるレースゲーム。選べるマシンは個性的な6タイプ。時間帯や天候までも設定可能で、さらに過激なレースが楽しめる。

33 シュレディンガーの猫

アドベンチャー メ タカラ 発 5月発売予定 価 5800円[税別]

愛猫とともに迷い込んだ不思議な世界



➡ふと迷い込んでしまった謎の礼拝堂。ここから彼女の冒険は始まる。

偶然にも時空の扉を開いてしまった少女の冒険を描いたアドベンチャーゲーム。プレーヤーは主人公のアイリスとして、様々な時代を駆けめぐり迷子の愛猫を探しださねばならない。

明日のゲーム業界を無造作に予想する

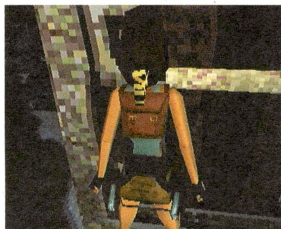
こらむっち

今回は『トゥームレイダース』のヒロイン、レイラっちのお話です。

むかしむかしあるところに後ろ姿がやたらと美しい紅毛碧眼のお嬢様がいました。その名をレイラといい、巨大な御殿に住む貴族の娘でありながらどういうわけか怪しげな遺跡の盗掘やイヌやクマや恐竜などの動物たちをブチ殺すことを生業としており、ちょっと変とかいわれてましたが彼女はあんまり気にしないというか、基本的に表情が硬いためみんな彼女のことを不随意筋の発達した姉ちゃん、とか言ってましたってもうやめましょうね。長かったですか?

さて、海外では爆発的、日本でもか~なり話題になって本誌では前号でマンガレビューまでしてしまった強力無比な3Dアクション『トゥームレイダース』ですが、その主人公、レイラ・クロフトの顔が正直言ってあまりにこわい(イギリス製のゲームですから)ため、日本版発売の折、発売元のビクターソフトが描き直しを行なおうとしたんですね。日本人受けするようにカワイイ感じにしなくてはならぬと、ビクターソフトが整形手術にのりだしたんです。ところが実際に発売された日本版はイギリス版のこわいお姉さんのママだった。いったいそこになにがあったのか? どこに? とか突っ込んでくれるとお兄さんはうれしいのだがとにかくそこにはポリゴンキャラの哀愁を感じさせてしまう暗くせつない日本海の荒波を感じさせる演歌の如き悲しき裏話があったのでした。

(後ろ姿に女の秘密)


⬆遊んだ人はわかると思うが、レイラさんは正面からその姿を見られるコトを極端かつ徹底的にいやがる。プレーヤーはストーカー気分だね。

TOMB RAIDERS トゥームレイダース レイラ整形失敗の経緯

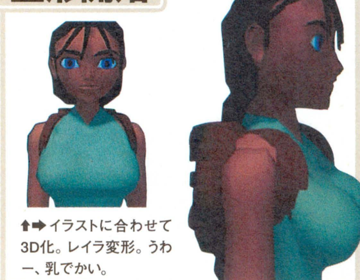


⬅引き締まった鋭角的な顔。なんか触わったら手とか切れてそう。動くとカマイタチ発生っていうか。絶望的に鋭すぎるっていうか。



➡日本人は巨乳好きという、高度な政治的判断が炸裂。日本人好みのイラストが発注された。ここまでは成功。

整形開始


⬆➡イラストに合わせて3D化。レイラ変形。うわー、乳でかい。

整形失敗

結局努力は水泡と化した。乳をリアルにするためポリゴンを使いすぎ、ゲームが作動しなかったのだ。乳にこだわったビクターソフトの完敗だ。次回作は乳がスゴイと予想します。(ウソ)

1997 NewSoft発売スケジュール

The Release Sche

5月発売予定

5/2	ジ アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ	7800円
5/2	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	5800円
5/2	フェイド・トゥ・ブラック	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円
5/2	RIOT STARS	ヘクト	6800円
5/2	フォーミュラーサーカス	日本物産	5800円
5/9	ナノテック ウォーリアー	ヴァージンインタラクティブ	6500円
5/9	あかずの間	ヴィジット	5800円
5/9	ステークスウィナー2～最強馬伝説～	ザウルス	5800円
5/9	あすか120％エクセレント BURNING Fest.	ファミリーソフト	5800円
5/16	エーベルージュ	タカラ	6800円
5/23	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800円（予）
5/23	BLAM！ マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800円
5/23	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～	ガスト	5800円
5/23	がんばれ森川君2号	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4800円
5/23	DEFEAT LIGHTNING（ディフィート・ライトニング）	ディークルーズ	5800円
5/23	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	6800円（予）
5/30	秦始皇帝	シャングリ・ラ	6600円
5/30	NHL Power Rink'97	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5800円
5/30	エースコンバット2	ナムコ	5800円
5/30	ダークハンター～㊦妖魔の森～	光栄	6800円
5/30	グリッツ～ザ ピラミッド アドベンチャー～	三洋電気	5800円（予）
5月下旬	ゼロヨンチャンプDooZy-J	メディアリング	価格未定
5月	スパイダー（仮）	BMGジャパン	5800円（予）
5月	ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	BMGジャパン	5800円（予）
5月	ザ・マッチゴルフ	ZOOM-X	5800円
5月	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	5800円
5月	シムタウン	イマジニア	価格未定
5月	インパクト レーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円
5月	コントラ～レガシー・オブ・ウォー	コナミ	5800円（予）
5月	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	サンソフト	6800円
5月	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	6800円
5月	シュレディンガーの猫	タカラ	5800円
5月	INDY500	トミー	5800円
5月	地獄先生ぬ～べ～（仮）	バンダイ	5800円（予）
5月	DEKA4駆～TOUGH・THE・TRUCK～	ヒューマン	5800円（予）
5月	甲子園Ⅴ	魔法	5800円

6月発売予定

6/5	ワールドサッカー ウィニングイレブン'97	コナミ	価格未定
6/6	大海信長伝GE-TENⅡ	アイマックス	6800円
6/6	QUANTUM GATE 悪夢の序章	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円（予）
6/12	ポイッターズ ポイント	コナミ	価格未定
6/13	アライド ジェネラル	エクシングエンタテイメント	5800円（予）
6/13	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	価格未定
6/19	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	価格未定
6/20	BABY UNIVERSE	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4800円
6/20	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	5800円
6/27	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	エス・エヌ・ケイ	6800円
6/27	ZERO DIVIDE2-THE SECRET WISH-	ズーム	5800円
6/27	スーパーブラックバスX	スターフィッシュデータ	5800円（予）
6/27	FIGHTING NETWORK RINGS	ナグザット	5800円
6/27	タイムクライシス	ナムコ	5800円
6/27	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	5800円（予）
6月下旬	Proof Club	ユタカ	5800円（予）
6月	西暦1999～ファラオの復活～	BMGジャパン	5800円（予）
6月	ロボ・ピット2	アルトロン	5800円（予）
6月	週刊プロレス監修 プロレス戦国伝	ケイエスエス	5800円
6月	狙われた街（仮）	ケーエージェー	価格未定
6月	TOTAL NBA '97	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4800円（予）
6月	パズルアリーナ闘神伝	タカラ	5800円
6月	ファーランドストーリー～四つの封印～	テイジイエル	6800円
6月	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト	6500円（予）
6月	MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	6800円（予）
6月	BODY HAZARD	ヒューマン	5800円（予）
6月	フォーメーションサッカー'97～The road to France～	ヒューマン	5800円
6月	ボディパイオニクス～驚異の小宇宙 人体～（仮）	メディアクエスト	5800円（予）
6月	新戦記ヴァンゲイル	ユーメディア	5800円
6月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	5800円

7月発売予定

7/4	Angel Blade	オンデマンド	5800円（予）
7/4	MAD STALKER -FULL METAL FORCE	ファミリーソフト	5800円（予）
7/7	プリルラ	エクシングエンタテイメント	4800円
7/7	ワンダー3	エクシングエンタテイメント	5800円
7/11	サガ フロンティア	スクウェア	価格未定
7/18	雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	5800円
7/18	レシプロヒート5000	エクシングエンタテイメント	5800円
7/18	トリパズ Δ	サントス	価格未定
7/18	マスター・オブ・モンスターズ -暁の賢者達-	東芝EMI	5700円
7/25	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	5800円（予）
7月中旬	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	5800円（予）
7月下旬	Carnage Heart EZ	アートディンク	5700円（予）
7月	HARD BLOW	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5800円（予）
7月	Base Ball Navigator	エンジェル	5800円
7月	西陣パチンコ天国vol. 2	ケイエスエス	5800円
7月	激突！ 四駆バトル	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
7月	NASCAR RACING	シエラ・パイオニア	5800円（予）
7月	QUEST FOR FAME™（クエスト フォー フェイム）	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
7月	トラ！トラ！トラ！	ダズ、ネクサスインターラクト	6800円
7月	くるみミラクル	バンプレスト	5800円（予）
7月	パンツァーバンディット（仮）	バンプレスト	5800円（予）
7月	雲海の撃墜王	マイクロネット	5800円
7月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	価格未定
7月	ラングリッサーⅠ＆Ⅱ	メサイヤ	価格未定
7月	VIRTUAL飛龍の拳	カルチャーブレーン	5800円（予）
7月	NHLオープンアイス	ソフトバンク	3800円
7月	熱砂の惑星	伊藤忠商事	価格未定

8月発売予定

8/29	COOL BOADERS 2 Killing Session	ウェップシステム	5800円
8月	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	5800円（予）
8月	百魔館（仮）	マチルダ	5800円
8月	RAPUNZEL（ラプンツェル）（仮）	日本エムエムアイテクノロジー	価格未定

9月以降発売予定

9月	サイドポケット3	データイースト	価格未定
10月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	5800円（予）
11月	ぽのぽーと	アミューズ	価格未定
12/12	マリア	アクセラ	6800円（予）
12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ	コナミ	価格未定

'97年発売予定

春	Ash to Ash	イースリースタッフ	価格未定
春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	エス・エヌ・ケイ	価格未定
春	サムライスピリッツ剣客指南パック	エス・エヌ・ケイ	5800円
春	メタルスラッグ	エス・エヌ・ケイ	価格未定
春	棋太平	エス・ピー・エス	価格未定
春	火竜娘（かりゅうじょう）-柳 判官- -高 悠環-	ガスト	価格未定
春	イバラード（仮）	システムサコム	価格未定
春	ゲーム天国	ジャレコ	価格未定
春	モンスターファーム	テクモ	価格未定
春	STRESSLESS LESSON ～れすれす～	マックスファイブ	4980円
春	聖刻1092操兵伝	ユタカ	5800円（予）
春	聖刻1092操兵伝 限定版（純銀製仮面付き）	ユタカ	9800円（予）
春	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	光栄	6800円
春	トレジャーギア	未来ソフト	5800円
夏	ダービースタリオン	アスキー	6800円
夏	Guilty Gear	アークシステムワークス	5800円（予）
夏	Wizard's Harmony2	アークシステムワークス	4900円（予）
夏	タクティクス オウガ	アートディンク	5800円
夏	NFL クォーターバッククラブ '97	アクレイムジャパン	5800円
夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	価格未定
夏	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	5800円
夏	ボイスファンタジア	アスク講談社	6800円
夏	AFRAID GEAR	アスミック	価格未定
夏	森の王国	アスミック	価格未定
夏	バーチャルバスフィッシング（仮）	イースリースタッフ	価格未定
夏	ブリガンダイン －幻想大陸戦記－	イースリースタッフ	5800円
夏	G・O・D pure	イマジニア	5800円
夏	イメージファイト／Xマルチプライ	エクシングエンタテイメント	4800円
夏	マーブル・スーパーヒーローズ	カプコン	価格未定
夏	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～	コナミ	価格未定
夏	The Sequel to MYST RIVEN	サンソフト	価格未定
夏	フォトジェニック	サンソフト	価格未定
夏	爆走兄弟レッツ＆ゴーWGPハイパーヒート	ジャレコ	価格未定
夏	アークザラッド・モンスターゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
夏	攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
夏	ラグナキュール	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5800円（予）
夏	リターンファイアー	ソフトバンク	3800円

 ※価格はすべて税別です。

dule of NewSoft

夏	ロボトロンX	ソフトバンク	3800円
夏	モータルコンバット・トリロジー	ソフトバンク	3800円
夏	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	価格未定
夏	LUCIFERD(ルシファード)～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	5800円
夏	バウンダリーゲート	パック・イン・ソフト	5800円(予)
夏	聖龍伝説～外伝～(仮)	バップ	5800円
夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	6800円(予)
夏	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	価格未定
夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	価格未定
夏	メタルドレッド	バンダイビジュアル	5800円(予)
夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	4800円(予)
夏	BALL BLAZER(ボールブレイザー)	ビーピーエス	5800円(予)
夏	夢・色いろ	フェザード	5800円
夏	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	5800円
夏	英雄志願ーGal Act Heroismー	マイクロキャビン	6800円
夏	MELT ～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン～	マップジャパン	価格未定
夏	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	5800円
夏	アルナムの翼ー焼塵の空の彼方へー	ライトスタッフ	5800円(予)
夏	道化師殺人事件	リバーヒルソフト	価格未定
夏	はじめの一歩	講談社	5800円
夏	MAD PANIC COASTER	博報堂	価格未定
夏	個人教授 La Leçon Particulière	毎日コミュニケーションズ	価格未定
夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	価格未定
秋	ASTRO TROOPER VANARK	アスミック	価格未定
秋	メルティランサー2(仮)	イマジニア	価格未定
秋	FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE～	エクシングエンタテイメント	価格未定
秋	バーガーバーガー	ギャップス	5800円(予)
秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	5800円(予)
秋	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	価格未定
秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	価格未定
秋	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	5800円(予)
秋	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	価格未定
秋	トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	5800円
秋	修羅の門	講談社	5800円
冬	バイオハザード2	カプコン	価格未定
'97年	プロフェッショナルビリヤード	アイディアファクトリー	5800円(予)
'97年	ツタンカーメンの遺言(仮)	ウィザード	価格未定
'97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピューターエンターテインメント	5800円
'97年	Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社	価格未定
'97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	7800円(予)
'97年	KING OF GAMES(仮)	クレフ	価格未定
'97年	デッドリースカイ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定
'97年	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円
'97年	ツインビーRPG(仮)	コナミ	価格未定
'97年	メタルギア ソリッド	コナミ	価格未定
'97年	ホームドクター(仮)	サクセス	価格未定
'97年	ひとつや ふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2	システムサコム	5800円(予)
'97年	リンダキューブアゲイン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
'97年	がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナーインタラクティブ	価格未定
'97年	ガンバレット(仮)	ナムコ	価格未定
'97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	価格未定
'97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	価格未定
'97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	6800円(予)
'97年	同級生2	バンプレスト	6800円(予)
'97年	同級生2EXTRABOX	バンプレスト	1万3800円(予)
'97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	5800円
'97年	ZAP! SNOWBOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800円(予)
'97年	秘密結社Q	ライトスタッフ	価格未定
'97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	5800円(予)
'97年	スノークイーン	東北新社	4800円

'98年発売予定

'98年	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	価格未定

発売日未定

未定	パチンコ倶楽部	I.S.C.	価格未定
未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	5800円(予)
未定	10101(仮)	サンテックジャパン	5800円(予)
未定	タイブレーク	バディ	価格未定
未定	キングオブプロデューサー	BMF	価格未定
未定	英雄伝説3	BMF	価格未定
未定	マス・デストラクション	BMGジャパン	5800円
未定	神随・碁仙人	J・ウイング	8900円
未定	Jump KID(仮)	NEW	価格未定
未定	ブレイズ アンド ブレイド～エターナルクエスト～	T&E SOFT	価格未定
未定	ジュンクラシック(仮)	T&E SOFT	価格未定
未定	厄惨(仮題)	アイディアファクトリー	5800円(予)
未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	価格未定
未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	価格未定
未定	BATTLE SPORT	アクレイムジャパン	価格未定
未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	価格未定
未定	マジック・ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	5800円
未定	RPGツクール3	アスキー	価格未定
未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	価格未定
未定	囲碁	アスキー	6800円
未定	NIGHTMARE PROJECT YAKATA	アスク講談社	価格未定
未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー	価格未定
未定	X2	カプコン	5800円
未定	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode1「月の神殿」	カプコン	価格未定
未定	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode2「死闘! ワイリーナンバーズ」	カプコン	価格未定
未定	スーパーアドベンチャーロックマンEpisode3「最後の闘い!!」	カプコン	価格未定
未定	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	価格未定
未定	ロックマンX4	カプコン	価格未定
未定	シェラザード伝説 ～黄金の帝国～(仮)	カルチャーブレーン	価格未定
未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円(予)
未定	THE HIVE WARS	ケイエスエス	6800円
未定	Nap・Nap	ゲンテック	価格未定
未定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	5800円(予)
未定	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2	コナミ	価格未定
未定	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3	コナミ	価格未定
未定	パロウォーズ	コナミ	5800円(予)
未定	ミッドナイトラン～ロードファイター2～	コナミ	5800円(予)
未定	みつめてナイト	コナミ	価格未定
未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	5800円(予)
未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	価格未定
未定	沙羅曼蛇 デラックス パック プラス (仮)	コナミ	価格未定
未定	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	5800円(予)
未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	価格未定
未定	FENSER	サイバーテックデザイン	価格未定
未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	価格未定
未定	アウトライブBe eliminate Yesterday	サンソフト	価格未定
未定	ザウバー	スクウェア	価格未定
未定	バーチャルリモコン(ヘリポートⅠ)	スリーディ	価格未定
未定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定
未定	オメガブースト	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	クライムクラッカーズ 2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	ワンダラーショック～1950 アメリカンドリームズ～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	価格未定
未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定
未定	The Last Express	ソフトバンク	価格未定
未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	3800円
未定	ベトラム	ソフトバンク	価格未定
未定	T-MEK(仮)	ソフトバンク	3800円
未定	アタリアーケードシリーズ	ソフトバンク	3800円
未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	3800円
未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	3800円
未定	ドライバー	ソフトバンク	3800円
未定	ローカス(仮)	ソフトバンク	3800円
未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ	価格未定
未定	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	価格未定
未定	ウキウキ釣り天国 ～人魚伝説の謎～(仮)	テイチク	価格未定
未定	BOUNTY ARMS(仮)	データウエスト	6800円(予)
未定	Cat The Ripper	トンキンハウス	5800円
未定	ディレクター	トンキンハウス	価格未定
未定	モンスターコレクション(仮)	トンキンハウス	価格未定
未定	アクチャーゴルフ	ナグザット	5800円
未定	もってけたまご	ナグザット	価格未定
未定	NOël(ノエル)2(仮)	パイオニアLDC	価格未定
未定	バトルバグス	バンタンインターナショナル	5800円(予)
未定	エアーコマンダー	バンプレスト	5800円(予)
未定	銃夢(仮)	バンプレスト	価格未定
未定	魔法都市エルピス	バンプレスト	価格未定
未定	HERC'S ADVENTURES(ハークスアドベンチャー)	ビーピーエス	5800円(予)
未定	スワッグマン	ビクターソフト	価格未定
未定	マイホームドリーム(仮)	ビクターソフト	価格未定
未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	価格未定
未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	価格未定
未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5800円
未定	ヒロイン・ドリーム2 (仮)	マップジャパン	価格未定
未定	さるかにハムぞう	メディアワークス	価格未定
未定	RAYMAN2(仮)	ユービーアイ ソフト	価格未定
未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ ～ブクブクダイバー～	光栄	5800円
未定	My Dream～On Airが待てなくて～	日本クリエイト	価格未定

TOP 10 in the U.S

PlayStation Top 10 Chart 97/6 version

洋ゲーRANKING

『Tomb Raider』の王座を奪ったのは、初登場NAMCOの『Soul Blade』。幅広い年齢層にうけたのが、圧倒的な支持を得た理由だろう。そのほかチャートに復活したタイトルもある。Now check this out!!

1 Soul Blade

NEW CHAMPION!!

Fighting
NAMCO

初登場で堂々1位をゲット。舞台は戦火の絶えない16世紀。伝説の剣"Soul Blade"を求めて、10人の戦士の闘いが始まる。

2 Tomb Raider

1 RANK DOWN

Action
Core Design

根強い人気の『Tomb Raider』。南米のインカ遺跡に始まり、ギリシャを経て、アトランティスへと主人公レイラの旅は続くのだ。

3 Jet Moto

3 RANK UP!

sport
Sony Computer Entertainment

ふたり同時プレーが可能なレースゲーム。コーナー中心にある磁石ポールを利用するという斬新なシステム。遠心力をフル活用せよ。

4 NBA Shootout'97

NEW!

Sport
Sony ComputerEntertainment

本格派のバスケットボールゲームの登場。モーションキャプチャーだから、選手の動きは限りなくリアルなのだ。

5 NBA LIVE'97

2 RANK DOWN

Sport
EA Sports

3ヵ月連続チャートインのバスケットゲーム。リアルさを追求、根強い人気を誇る。マルチタップ使用で8人までプレーが可能。

6 Madden'97

BACK TO CHART

sport
EA Sports

莫大なデータを持つアメフトゲームの決定版。オフサイドなど、実在の反則も導入。試合展開がさらにリアルになったぞ。

7 Twisted Metal 2

3 RANK DOWN

Driving
Sony ComputerEntertainment

自分以外はすべて敵という、ドライビングゲーム。落ちているアイテムや武器を利用して、敵を蹴散らしまくるのだ。

8 NHL'97

NEW!

Sport
EA Sports

EA Sportsが贈るアイスホッケーゲーム。26チーム、650人以上の実在選手のデータはもちろん最新のものを使用。

9 Tekken 2

BACK TO CHART

Fighting
NAMCO

10連コンボがホットな『Tekken 2』。再びチャートに戻ってくるほど、ステイツでも大人気。対戦プレーで熱くなるべし!

10 Suikoden

8 RANK DOWN

RPG
Konami

壮大なストーリーが売りのRPG。通常戦闘のほか、軍隊同士の戦闘などもある。築城することで、強力な解放軍を目ざせ。

松下アツシの米国Hot!事情



どーも、アメリカ特派員の松下でーす。最近になって、やっと『カルネージハート』を始めてます。でも、オイラのデザインしたロボットは、ウロウロしたりボーッとしたり踊り狂ったりで、全然オマヌーなんだよなぁ。あー、また踊り始めてるしぃ。ま、かわいいことはかわいんだけどね。そんなこんなで、日夜ロボットと戯れ続けているオイラの期待の1本は『THE LOST WORLD』というアクションゲーム。映画ファンならわかると思うけど、これって大ヒットした『ジュラシック・パーク』の続編 、『THE LOST WORLD』(米国ではこの夏公開予定)を題材にしたゲームなんだよね。この間、制作元のドリーム・ワークスって会社で、途中段階のデモを見せてもらったんだけど、すごいのなんのって。恐竜の動きが、まるでモーションキャプチャーで取りこんで作り出されたみたいに活き活きしていたっけ。といっても、実際の恐竜の動きなんてとんと想像もつかないけど、まぁこんなふうに滑らかにサッサカと動くんだろうなぁ。いやぁ、現代に生きててホントよかったです。ちなみにこのゲームは6月発売予定。映画の大ヒットはもちろん、こちらもかなり期待が持てます。というわけで、そろそろオイラは家に帰ってロボットでも作るべ。そうするべ。

Jet Moto

このスピード感が癖になる!

次世代マシン"モータークロス"はどこでも走行可能な優れもの。コースも海や砂浜から、雪上までと多彩。なかには激流にもまれて、滝を滑り落ちるシーンも登場。

選べるライダーやマシンの種類が豊富で、加速性重視型、安定性重視型などがあるぞ。



⬆プレー画面は背後視点。ターボを使って飛距離を伸ばせ! ただし、使用回数に制限あり。

同時プレーもOK



Course



⬅⬋⬇コースは合計10個用意されている。どれもクセのあるコースばかりだぞ。

NHL'97

シリーズ最新作登場

アメリカの4大スポーツのひとつであるアイスホッケー。NHL公認のホッケーゲームが最新データを引っさげて、今年もリニューアルして帰ってきたぞ! 巧みなスティックワークでディフェンスをかわし、相手ゴールへとパックを叩き込むのだ!

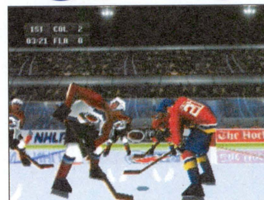


⬆激しいショルダータックルをかわし、華麗なパスワークで相手を翻弄、ゴールをゲット!!



⬆カメラアングルは、8種類のなかから選択可能。選手の目線のアングルもあり、迫力満点だ。

FACE OFF!!

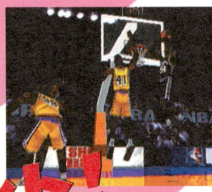


⬆1試合につき、80回くらいはあるという"フェイスオフ"。少しでも多くパックをゲットして、得点のチャンスをつくれ。

NBA Shoot Out'97

選手の動きが豊富でリアル

数あるバスケゲームのなかでも、ひと際目を引くのが、この『NBA SHOOTOUT'97』。超美麗なグラフィックもさることながら、選手の動きは非常に滑らか。股下を通すドリブルなど、細かいワザも使える。マルチタップ使用で8人までプレー可能。



決めろ、スリーポイント!



様々なカメラアングル



⬆カメラアングルは5つ。リプレー機能があるから、気に入ったプレーを再生できるぞ。

DRAGON HEART

邪悪なドラゴンとの死闘に打ち勝て

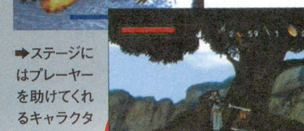


ドラゴンを召喚!

7匹の邪悪な竜が支配する"ドラゴンハート"が舞台。主人公"Bowen"が鍛えた王子は、戦場で命を落としてしまう。竜の魂により蘇生した彼は、豹変して残忍な人物に……。ジャンプ斬り、背後突きなどのワザを駆使して、敵を迎え撃つのだ。



⬅プレーヤーに協力してくれる"Draco"。闘いに勝てば、味方になってくれる。



➡ステージにはプレーヤーを助けてくれるキャラクターもいる。見逃すな。

竜にまたがり、空を舞え DRAGON



⬆"DRACO"を操り、迫る障害物をよけるのだ!

今月の注目株

The Crow

多彩なカメラアングル、迫力満点!!

故ブランドン・リー主演の『クロウ』をベースにした3Dアクションゲーム。闇の帝王"Judah"に命を奪われた"Ashe"は、カラスの力を借りて蘇生、復讐のために闘いの旅に出る。銃やパイプなどの武器を利用して、襲いかかる敵をなぎ倒せ!



INDEPENDENCE DAY

同タイトルの映画を題材にした3Dシューティング。FA-18やSu-27、F-117など10種類以上の戦闘機のなかから選択でき、マニアも納得だ。ひとりでプレーするもよしふたりプレーならば画面分割対戦、ケーブル対戦で、さらにアツくなれるぞ。



激しいドッグファイト

協力店/Digital Stuff (San Mateo店:415-570-2293)、Electronic Boutique (San Bruno店:415-794-0944)



覚醒せよ。夢に導かれし者よ。

悪夢と闘うアクションRPG

ALUNDRA
アランドラ

プレイステーション初。待望のアクションRPG。

超迷宮に、技で挑め。
鋭い反射神経と戦略的頭脳がなければ、
このゲームの攻略は不可能だ。
悪夢の扉が、いよいよ開く。

好評発売中
標準価格5,800円(税抜) SCPS-10035





アランドラ・ダブルキャンペーン!!

①店頭へ急げ!全国の主要プレイステーション取扱い店にて『ALUNDRA』を購入された方先着10,000名様に「アランドラ快眠3点グッズ」を店頭にてプレゼント。※プレゼントがなくなり次第終了とさせていただきます。※一部のプレイステーション取扱い店を除きます。あらかじめご了承ください。②クイズに答えてアランドラオリジナル「ボディピロー」を当てよう!正解者の中から抽選で1,000名様にさしあげます。クイズ:アランドラの特殊な能力は? 答え「人の○の中に入る事ができる」 応募方法:ハガキに住所、氏名、年齢とクイズの答えを明記して〒107東京都港区赤坂7-3-37プラースカナダ2Fソニー・コンピュータエンタテインメント「アランドラ」プレゼント係へ送ろう! 応募期間:1997年5月31日まで(当日消印有効)※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。









Simulation RPG

BOUNTY SWORD





Pioneer LDC Presents　A Head Quarters game





第3の主流。アドバンスドRPG
バウンティソード・ファースト6月公開。

SLPS-00757 ¥5,800（税抜）

PIONEER LDC

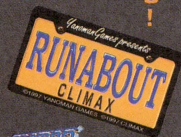
パイオニアLDC株式会社　〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-20-6

体験せよ。「時間」という最大の敵。



ゲームなんだから。

どの道いくかは、自分で決める！突き進む！
破壊、暴走、ドライバーの思うまま。
新感覚・ドライビングアクションゲーム
ランナバウト新発売



あなたは、
あなたの好きな道を
進めばいいのよ。

無限に遊ぼう！



™

Wテレカプレゼントキャンペーン応募総数
1万5千通突破！！

ターン型RPGとアクションRPGを融合させた“リアルターンRPG”が誕生！
遊ぶ度に冒険マップが変化するから、限りなく遊べる。
さらに、主人公・モンスター・背景を全て最新ポリゴンデータで表現。
これからのRPG、『トレジャーギア』

97年5月発売予定
希望小売価格5,800円(予価/税別)

初回特典
特製ポスタープレゼント！！

トレジャーギア
TREASURE GEAR™

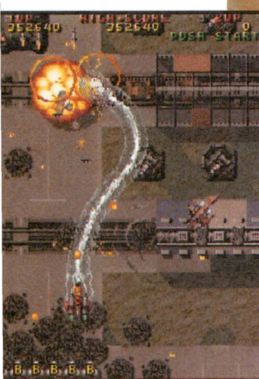


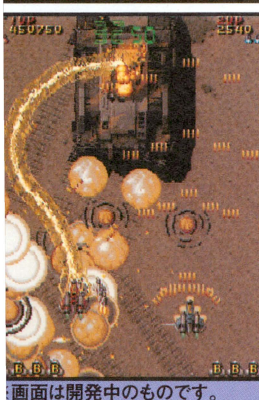
TM

雷電は進化し続ける！

そしていま超絶ワールドへ・・・

雷電DX ディー・エックス







※画面は開発中のものです。

■面構成とゲーム内容の異なる「練習」「初級」「上級」の3コースを自由に選択可能！
■「練習」「初級」「上級」の各コースに、腕前判定機能を装備！
■3つのコース全体に数多くの謎とボーナス・フィーチャーを埋め込み、全レベルクリア後も長期間楽しめます。

絶賛発売中！

プレイステーション専用ソフト（1〜2人用）
価格5,800円（税別）

有限会社セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町 2-20-1 TEL.03（3238）9169／FAX.03（3238）9187

発売：NSI 株式会社 日本システム
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3 ポヌールビル2F
TEL.0422（21）3210／FAX.0422（21）3483



ファイナルファンタジー タクティクス

「先行特別指南」



RPGファン、そしてシミュレーションファン待望の超大作『ファイナルファンタジータクティクス』がついに発売される。数々のフィーチャーを盛り込んだこのゲーム。その魅力を再確認するために数々の新情報を公開、さらに19のジョブを一気に紹介しよう。



独断 "育て"にハマる最強シミュレーション！

最近のゲームのムーブメントと言えば、なんといっても"育成"。てまひまかけて育てあげたキャラは、かわいくて愛しくて、思わず頬ずりしたくなるほどだ。本来は強いラスボスを倒すためとか、ナイスなレディーになって王女様になるためにキャラを育てるもの。だが、そんなことはすっぱり忘れて、ボス戦手前のラストダンジョンでオニのように戦いまくり、パラメータをマックスまで上げ、レベルアップのためのレベルアップに興じてしまう人が続出中だ。

そんな"育てフリーク"の心をギュッとつかんで離さないのがシミュレーションロールプレイングゲーム『ファイナルファンタジータクティクス』(以下FFT)だ。

FFシリーズでおなじみの、自由にクラスチェンジできる"ジョブシステム"と、自分で好きな特技を選べる"アビリティシステム"をシミュレーション用にアレンジ。無限とも思えるほどのキャラパターンを作り上げられるのだ。

いままでは"回復魔法を唱えるヤツ"、"攻撃魔法が得意なヤツ"、"肉弾戦が得意なヤツ"といったぐあいに、キャラごとに役割分担がキッチリ決まっていた。しかーし！　FFTなら"回復できて攻撃魔法も使えるヤツ"や"回復できて攻撃魔法使えて肉弾戦も強い"なんてキャラだって育てられるのだ。う～んクラクラしちゃう。

と、かようにイイ感じの育てシステムを持つFFTだが、FFTは育てだけでなく、基本となるシミュレーションの部分も超強烈。クォータービューのバトルシーンは地形効果や高度、さらには時間の概念まで盛り込んであるから"戦術を考える楽しみ"を思う存分たのしめる。魔法を使えばスクウェア自慢の強力CGエフェクトが画面せましと炸裂しまくり、キミの目を楽しませてくれる。まさに最強シミュレーションの名に恥じない逸品といえるだろう。



←まるで箱庭を見ているかのようなゲーム画面。ここで2頭身キャラが動きまわる。動きのモーションはとても細かくて、なにをしているのかが延髄にダイレクトで伝わってくるぞ。動きだけでなく魔法を唱えると、キュートな顔絵としぶい呪文をおがませてくれるのもグッド。真のフリークなら一緒になって呪文を叫んでも許される。ただし部屋のカギはしめておくこと。



➡これはジョブチェンジ画面。ジョブの数は20以上。竜騎士や召喚士などFFシリーズおなじみのものから、算術士や陰陽士などのなにをするかよくわからん初登場ジョブもある。なかには特定のキャラだけがなれるスーパージョブもあるらしい。ジョブはレベルが上がるとドンドン増えていく。1回入手したジョブだったらいつでもチェンジできるので、かなり好き勝手に育てられるぞ。



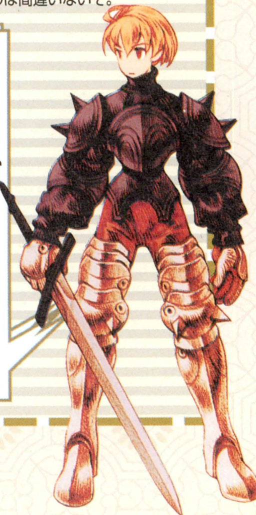
⬆イベント数は大作RPG並みに多い模様。

王女イヴァリースの護衛をしていた主人公ラムザたちは、突然ゴルターナ兵たちに襲われる。その戦闘のさなか、一瞬のスキに王女は誘拐されてしまった。さらにラムザを驚かせたのは、王女をさらったのが幼なじみのディリータであったこと……。

というのがFFTのオープニングストーリー。じつはディリータは後に英雄と呼ばれるようになる人物である。ということは歴史的には"いい人"なわけだ。しかしながらゲームではキミはディリータと戦っていくことになる。ちなみにオープニングムービーはロシアのCG会社と共同制作したものだ。善悪の概念や社会的評価など、思わずうならされてしまうストーリーが展開していくのは間違いないそ。

ラムザ

➡主人公。ベオルブ家という名家の出身で北天騎士団に所属している。イヴァリース王女誘拐事件に巻き込まれたことで歴史の奔流に飲み込まれていく。騎士であるため、ゲーム的には肉弾戦キャラっぽい。



Ⓜスクウェア　㊕6月13日発売予定　㊎価格未定

理想のキャラを作れるジョブシステム

では実際にどうやってキャラを育てるかをチェックしてみよう。

バトルをすると、それぞれのキャラのジョブに対応した"ジョブポイント"(JP)がたまる。たとえばラムザが黒魔道士ジョブで敵を倒すと"黒魔道士のJP"がたまるのだ。

ためたJPは"アビリティ"と交換できる。アビリティとは、そのキャラが使える特技のことだ。黒魔道士ならサンダガやブリザラなどの攻撃魔法だし、ナイトならアーマーブレイクといった攻撃系の必殺ワザになる。どんなアビリティを持ってるかによってキャラの特性が決定されるわけだ。アビリティの取り方は完全にプレーヤーの自由。ひたすら戦ってJPさえためれば、すべてのアビリティを極めたキャラだって育てられるかもしれないぞ!

既に書いたがジョブのチェンジも自由なので、黒魔道士でサンダガのアビリティをゲットしたら、すぐにナイトにチェンジ。剣で戦いつつ、サンダガを唱えられる魔法戦士のでき上がりってワケ。これを繰り返せば、キミだけの理想のキャラも思いのままなのだ!!



←1回覚えたアビリティはいつまでも使える。アビリティには4つの種類がある。サンダガのような攻撃・魔法に使う"アクション"、敵の攻撃に反応する"リアクション"、能力を変化させる"サポート"、移動能力に関する"ムーブ"だ。



➡アビリティは、それぞれの種類ごとにひとつだけ選ぶことができる。さらにジョブに固有のアビリティがひとつあるので、ひとりのキャラには最大5つまでのアビリティをセットできる。アビリティは編成画面でいつでも取り外しできるので、ステージごとにベストのアビリティパターンを考える楽しみもあるぞ。

こだわりのパーティーをつくれ!!



キャラごとに育て方にこだわるのはもちろん、どうせならパーティーの編成にも徹底的にこだわってみたい。戦士や魔道士をバランスよく配備するのもイイが、どこかひとつにこだわってこそ、真のタクティシャンと言えよう。

というわけでサンプルチームを紹介だ。これ以外にもいろんな可能性がFFTには隠されている。ぜひとも骨までしゃぶりつくそう。

「魔法命の」人たち

スペルキャスターのみ。魔法が使えない低能野郎は仲間として認めない。魔法系のジョブには黒魔道、白魔道、召喚、時魔道などがある。MPには限りがあるので、いかに効率良く敵を倒していくかがポイントになる。



←攻撃力最強。ハデな魔法で気分スッキリ。ストレス発散に最適だ。

「極悪に強い」人たち

FFTではキャラが死んだとき、運がよければそのキャラの能力をゲットすることができる。というわけで育てたキャラをどんどん殺して、ひとりのキャラに集中させよう。ちょっと良心が痛むけどそれはそれだ。



←キャラが死ぬとクリスタルに変化。これを取ると能力が受けつがれる。

「モンスターな」者たち

"話術"というアビリティを使うとモンスターを仲間にすることができる。ということはモンスターだけのパーティーも可能だ。人間キャラは話術士になった主人公のみ。みんなに嫌われる悲しいヒーローたちだ。しぶいぜ。



←モンスターはそれぞれ特有のアビリティがある。ジョブはないけど。

スクウェアに聞く!! FFTのツボ

Q1 ひとつのステージで出せるキャラの数は?

A 「5人までです」

多いか少ないかは意見の分かれるところだ。シミュレーションの"軍隊"というよりは、RPGの"パーティー"的な感覚だ。人数が少ないので、ひとりひとりのキャラをじっくり育てられるというメリットはある。少数精鋭の最強部隊を目ざせ!

Q2 召喚魔法はどうやって手に入れるの?

A 「基本的にJPと引き換えに手に入れます」

FFシリーズのようにイベントをこなす必要はないということ。ただ「基本的に」ということなので、イベント召喚獣も隠されていそうだ。

Q3 召喚獣はどれくらいいるの?

Q4 隠しジョブみたいのある?

Q5 仲間にできるモンスターの数は?

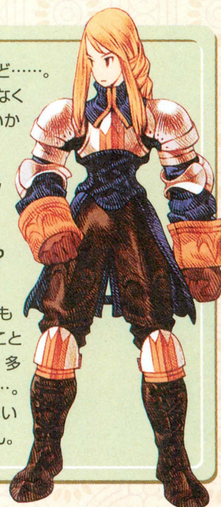
A 「ヒミツです」

以上、3つの質問はまとめてヒミツ扱いだった。まぁいまバレたらおもしろくないけど……。ただ隠しジョブについては「ない」ではなく「ひみつ」なのでたぶんあるんじゃないかなぁ……(希望)。

Q6 地下100階ていうかなんとゆーか、その手のやりこみ系ダンジョンってありますか?

A 「ヒミツです」

と、これもシークレットだった。でも隠しジョブと同じように、ヒミツってことはあるかもしんないってことだから、多分あるだろう。いやあるといいな……。なかったらいまからでもつけてくれないかな……。お願いしますスクウェアさん。



ほぼ全部ジョブ JOB

FINAL FANTASY TACTICS™

ファイナルファンタジータクティクス

[すべてがコイツから]



仲間を酒場で雇ったときのジョブがこれ。それほど強くはないが、MPナシでステータス異常を回復する"手当て"や物理ダメージを与える"体当たり"といった基本ワザを持っている。後で役にたつのでちゃんと覚えておこう。

見習い戦士 Squire

[オールマイティーに活躍]

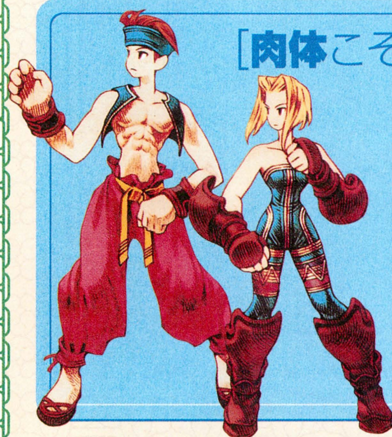


歴史の表舞台に出ることなく使命を果たす闇の仕事人。す速さと移動力の高さが特徴。手裏剣などの武器を"投げる"ことを得意としている。

超必殺ワザとして微塵隠れや変移抜刀霞切りを持ってるかどうかは不明(たぶんない)。

忍者 Ninja

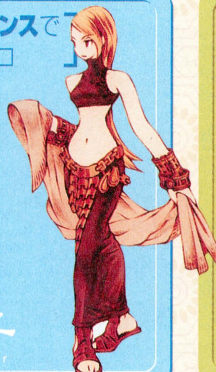
[肉体こそ最強の武器]



俗世から離れて精神と肉体を鍛練し、独特の格闘術である"拳法"を駆使する。修行によって得たデカい体力がグッド。武器は己の体のみ。剣や弓などの武器を使うことはない。アビリティは不明だが、いままでのものに加えて必殺ワザが増えるようだ。どうせなら拳法だけじゃなく垂直落下式DDTやカーフブランディングも使ってほしい。

モンク Monk

[セクシーダンスで敵もイチコロ]



くびれたボディーラインがベリーグッドなダンサーさん。その悩殺ダンスでモンスターはイチコロ、味方は勇気100倍だ。なお女性専用ジョブなので野郎ダンサーはいない。無念……かな?

踊り子 Dancer

["数"を操るナゾのジョブ]



数字を扱うということはわかっているのだが、それ以外はすべて不明。数字というとパラメータや行動順位などが考えられるが、その辺を操れるのだろうか? 武器がソロバンだったらヤダ。

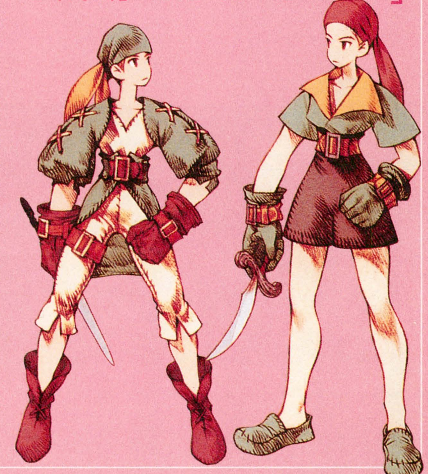
算術士 Ariphmetician

[お宝もとめて戦場をかけめぐる]

敵の持っているものを盗んだり、ぶんどったりする悪党がコイツだ。でも味方なんだから許しちゃう。てへっ。

持ち物だけでなく、兜や盾などの装備品をかっぱらうことも可能。カタイ敵のシールドをうばってヘロヘロにしたりもできるのだ。さらに高レベルのアビリティには"ハートを盗んで相手を魅了"などというかなりジゴロライクな、とんでもないモノも用意されているぞ。

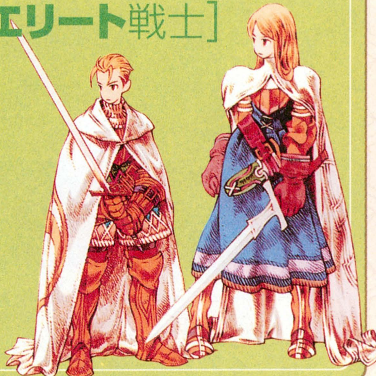
その代わりといってはなんだが、攻撃力はあまりなさそう。5人パーティのFFTで攻撃力がないヤツを入れるのはちょっと厳しいかも……。悩みどころだ。



シーフ Thief

[王道をゆくエリート戦士]

直接的な剣攻撃だけでなく、敵の能力を破壊するさまざまな"戦技"を使う。アーマーを破壊し防御力を下げる"アーマーブレイク"や、す速さを下げ行動回数を減らす"スピードブレイク"など、ワザの数はかなり豊富そう。さらにほかのクラスと比べて、防御力や攻撃力の高い武器を装備できるようになっている。



ナイト Knight

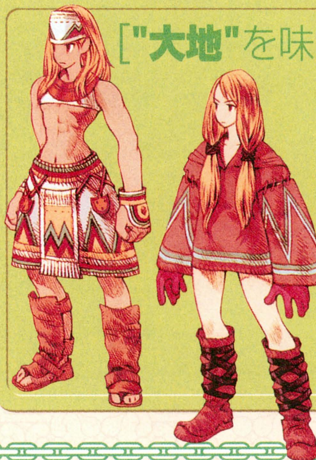
[アイテムの力を120%ひきだす]



ぱっと見ると、田舎からやってきたおのぼりさんのようだが、全ジョブのなかでアイテムを使える唯一のジョブ。ということはほかのジョブではアイテムは使えないってことだ。ほかにも、アイテムを使うだけでなく、アイテムの効果を持続させたり、離れたところにアイテムを投げたりと、アイテム関連のアビリティがそろっているぞ。

アイテム士 Chemist

["大地"を味方にする神秘の戦士]



FFVに登場していたジョブで、大地のもつ潜在的な神秘力を利用する"風水術"の使い手。砂漠や草原など、マス目ごとに多彩なフィールドが用意されているFFTではかなりの活躍が期待できる。

アビリティは直接攻撃+ステータス異常を引き起こすタイプのものが多く、草をからませ相手の動きを止めてしまう"蔦地獄"、砂嵐で暗闇ステータスにする"砂嵐"、ターゲットの足元に直下型地震を引き起こして混乱させてしまう"極地地震"など使えるものがズラリだ。

風水士 Elemental User

コレクション

C O L L E C T I O N

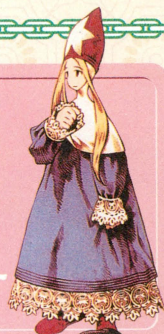
現在判明しているすべてのジョブをイカすイラストとともに一挙公開だ。わかる限りのアビリティやコマンドも載せてある。これを見れば、ほぼすべてのジョブの傾向がわかるはずだぞ。発売までに自分がどんなジョブで勝負するかをじっくり考えておこう。クルクルッ。

[時間を操り戦局を左右する]

時間を操って、敵味方の行動をコントロールできる。時間の概念が非常に重要になってくるFFTでは欠かせないジョブ。

時魔道士

Time Sorcerer



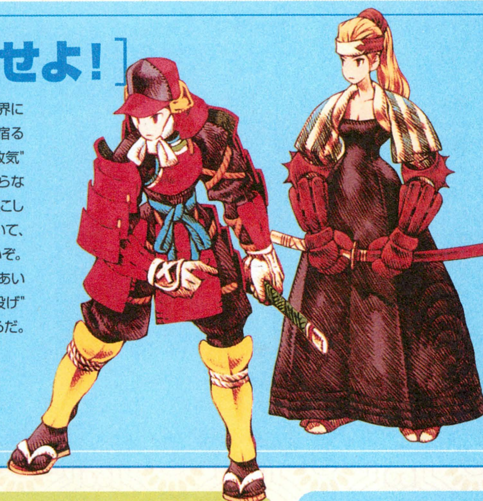
[名刀の魂を**解放せよ!**]

日本が世界に誇る戦士、それが"侍"だ。サムライが世界に誇る武器、それが"刀"だ。刀は古来、作ったものの魂が宿ると言われているが、FFTの侍はその魂を開放する"刀魂放気"というアビリティを使える。どんな効果があるかはわからないが、強力な攻撃ワザだったり、ステータス異常を引き起こしたりできそうだ。またどこかに超強力な名刀が隠されていて、それをさがすシナリオなんていうのも、あるかもしれないぞ。

いままでの侍が持っていた一撃全殺しワザである"いあい切り"や宵越しの金は持たねぇ江戸っ子的ワザの"ぜに投げ"といったアビリティが使えるのかどうかも興味深いところだ。

サムライ

Samurai



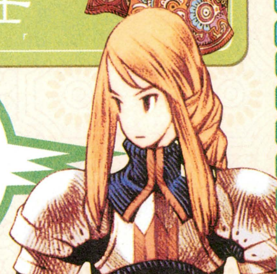
[**ステータス**を変化させる術使い]

ステータスやパラメータを変化させる"陰陽術"を使う。敵をゾンビステータスにしたり、臆病にすることができるぞ。

陰陽士

Augur





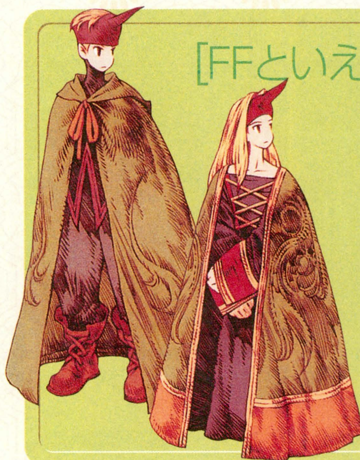
[FFといえば**ヤッパリ**幻獣]

FFシリーズの名物である召喚獣をあやつる"召喚魔法"の使い手。召喚獣のタイプによって攻撃・回復・防御とさまざまな局面で活躍してくれる。効果も絶大なものばかりなので、パーティーに最低ひとりは入れておきたい。

バハムートやオーディン、ラムウなど、シリーズでおなじみの召喚獣に加え、炎の精霊であるサラマンダーなどのニューフェイスもかなりいるようだ。FFVII最強のナイツオブラウンドも呼び出してくれればかなりラッキー。

召喚士

Summoner

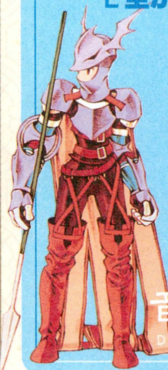


[槍を得物とし**空からアタック**]

槍の名人にしてジャンプアタックの達人。アビリティもジャンプ攻撃が中心だと思われる。FFシリーズではすっかりおなじみのジョブだ。今回もそれほど大きな変更はなく、肉弾バトルで活躍してくれるだろう。

竜騎士

Dragon Knight



[パーティーにほしい**回復要員**]

回復魔法を唱えてくれるパーティのお医者さん。戦闘ではほとんど役に立たないが、ステータス異常からHPの回復まで、はげしい戦いが繰り広げられる戦場では欠かすことのできないジョブ。早いうちに育てておきたい。

白魔道士

Priest

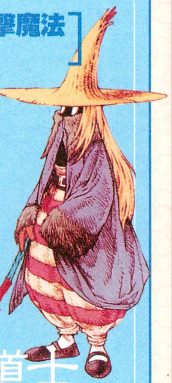


[強力な**攻撃魔法**の使い手]

攻撃魔法である黒魔法を使う。黒魔法には火・雷・氷の3要素をあやつる直接攻撃魔法と、体や精神にダメージを与える魔法がある。3要素の魔法はレベルが上がると複数攻撃も可能になるぞ。

黒魔道士

Wizard



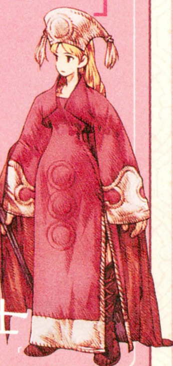
[**口先三寸で**モンスターを仲間に]

巧みな話術を駆使し、口先三寸で敵を懐柔してしまうヤツ。たぶん友達は少ないだろう。

彼の持つ"勧誘"アビリティを使えば、敵の軍勢やモンスターを仲間にすることができる。強そうなヤツを見つけたらすぐ勧誘だ。

話術士

Talker



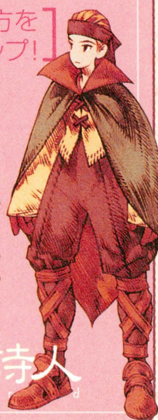
[**歌声で**味方をパワーアップ!]

歌声と楽器によってパーティーを支援する。詩はMPを消費せず、マップ上の味方全員に影響をおよぼすので、使い方によっては非常に強力なジョブだ。

ただし戦闘力はあんまりないので、後ろのほうで歌いまくること。

吟遊詩人

Bard



[遠距離攻撃可能な**唯一のクラス**]

FFシリーズでいうところの狩人。FFTの立体マップでは弓による遠距離攻撃は殺人的に強力。まさに戦場のスナイパーとして大活躍だ。いままでは乱れ撃ちというアビリティがあったは、今回も使えるのだろうか!?

弓使い

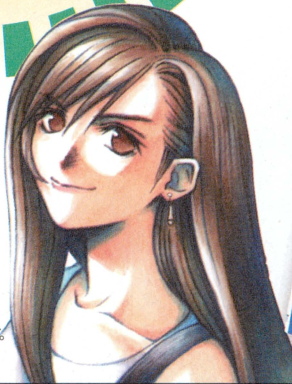
Archer



ゲーマー必読の攻略本を紹介

GAMERS BIBLE

ゲーマーズバイブル



今月号から始まったゲーマーズバイブル。「ゲームの攻略本は、たくさんあってどれがいいのかわからな～い」というキミのために、編集部で注目している攻略本をチョイスしたぞ。ぜひ、参考にすべし。

◎は、今月号の付録CD-ROMに入っているプログラムやセーブデータと関係のある攻略本です。

編集部おすすめの1冊

ファイナルファンタジーVII 解体真書～ザ・コンプリート～

アスペクト　スタジオベントスタッフ著/ファミ通責任編集　A5
本体1165円[税別]　発売中

『ファイナルファンタジーVII』の攻略本の決定版。これ1冊で、ビギナーからマニアまで楽しさ倍増。コンプリートというだけあって、完璧な内容。



7つのパートと開発者インタビューによって構成された内容は、非常に濃密。はっきりいって、これだけ正確かつ詳細に書かれている攻略本は、ほかにない。

たとえば、キャラクターパートでは、クラウドの初期装備、服装のほか、瞳、髪、謎の声、腕輪に着目して、製作者のコメントを交じえながら紹介。さらに、それぞれのキャラの"語録"を収録し、"セリフによる性格分析"まで行なっているのだ。

シナリオパートでは、イベント情報を網羅すると同時にキャラの心理描写にまで触れ、ストーリーのさらなる理解に役立てられる。

開発者インタビューは、各パートの終わりに設けられており、開発秘話やユーザーへの要望、新作への意気込みなどを聞くことができる。

ゲームを自力で終わらせたら、ぜひ、本書を片手にもう1度『FFVII』をプレーしていただきたい。

海腹川瀬・旬 攻略ガイドブック ◎

ティーツー出版　A5
本体922円[税別]
発売中



キャラクターの基本動作から応用動作、各マップの攻略方法、さらにタイムアタックについてまで懇切丁寧に解説。期間限定でサイン入りイラストも当たる。

アランドラ 夢を渡る者へ ドリームガイド

アスペクト　月刊ファミ通ブロス　B6
本体850円[税別]
発売中



前半は詳しく親切な基本編、後半はヒント程度の応用編と、初心者にピッタリな構成。主要マップ、アクション指南、隠しネタなどを掲載。

ソウルエッジ オフィシャルガイドブック 伝説武器探求之書

アスペクト
ファミ通責任編集　A5
本体1262円[税別]
発売中



剣の達人が技について、武器屋の店主が武器について、それぞれ語り口調で解説。後半にあるオリジナルCGは必見。

もうひとつのダビスタワールド 最強界からはぐれし者の集うオアシス

アスペクト　須田鷹雄 著　A5
本体950円[税別]
発売中



攻略本ではないが、ダビスタを最弱馬作りという、新しい観点で捉えた1冊。ダビスタファン、サラブレ読者、必読の書。

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術師～ 公式ガイドブック

ゼスト　A5
本体1200円[税別](予価)
5月23日発売予定



桜瀬琥姫先生デザインのオリジナルイラスト満載で、マリーと仲間たちの世界をガイド。アイテムデータ、イベント情報など、内容めいっぱい。

アンジェリークSpecial2 Sweet Guide

光栄
ルビー・パーティー監修　A5
本体1165円[税別]
発売中



"由羅カイリ"、"桂崎新子"両先生のイラストを織り混ぜながら解説。熟読し、お目当ての守護聖を確実にキャッチだ。

ライアット・スターズ ◎ 完全攻略ガイドブック

NTT出版
ヘクト監修　A5
本体1100円[税別]
5月2日発売



各ステージのマップ攻略を中心にキャラクター、アイテム、特殊攻撃など、戦闘に必要な情報が盛りだくさん。

バーチャル・プロレスリング ◎ 攻略ガイドブック PS版

ティーツー出版　A5
本体825円[税別]
発売中



全60選手の技、必勝パターンなどを掲載。魅せるプロレスを目ざすにはうってつけ。鬼神ターザン後藤選手の独占インタビューも収録。

ステークスウィナー ～G1完全制覇への道～ 公式ガイドブック ◎

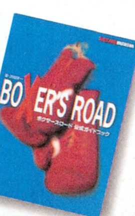
毎日コミュニケーションズ　A5
本体951円[税別]
発売中



基本的な操作方法はもちろん、隠し種牡馬・隠し繁殖牝馬を含む全馬の詳細データを一挙公開。

ボクサーズロード公式ガイドブック ◎

アスペクト　渋谷洋一 著　A5
本体951円[税別]
発売中



トレーニングや減量を実際に体験リポートする、体を張った攻略本。ボクシングの読み物としても楽しめる。

3Dシューティングツクール 公式ガイドブック ◎

アスペクト　ファミ通編集部責任編集　A5
本体951円[税別]
発売中



基本編、作成編、データ編の3部構成。作成編ではイベント、ボスキャラの作り方などを詳しく紹介。

公式カルネージハート戦略ファイルI 機動兵器設計編 ◎

ゼスト　A5　本体951円[税別]
発売中



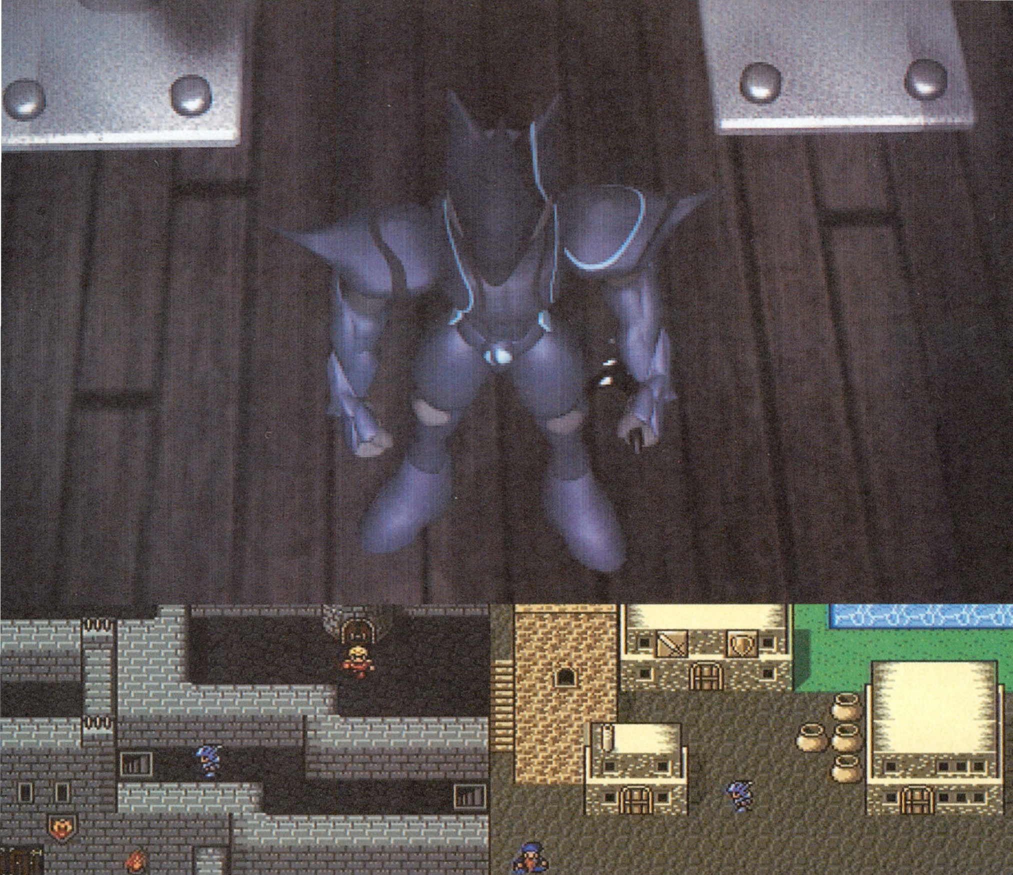
基本システムに始まり、ハードウェア、ソフトウェア、最後に兵器＆装備と、段階的にわかりやすく解説しているぞ。

プレイステーション必勝法スペシャル パンドラプロジェクト ザ・ロジックマスター オフィシャルガイドブック

ケイブンシャ　A5
本体1165円[税別]
発売中



ロジックパレット、ユニット、武器データを完全掲載。Q&Aでプログラムのコツをつかめ。







話題のゲームをマンガで楽しむ

TECH PlayStation

COMiC REViEW

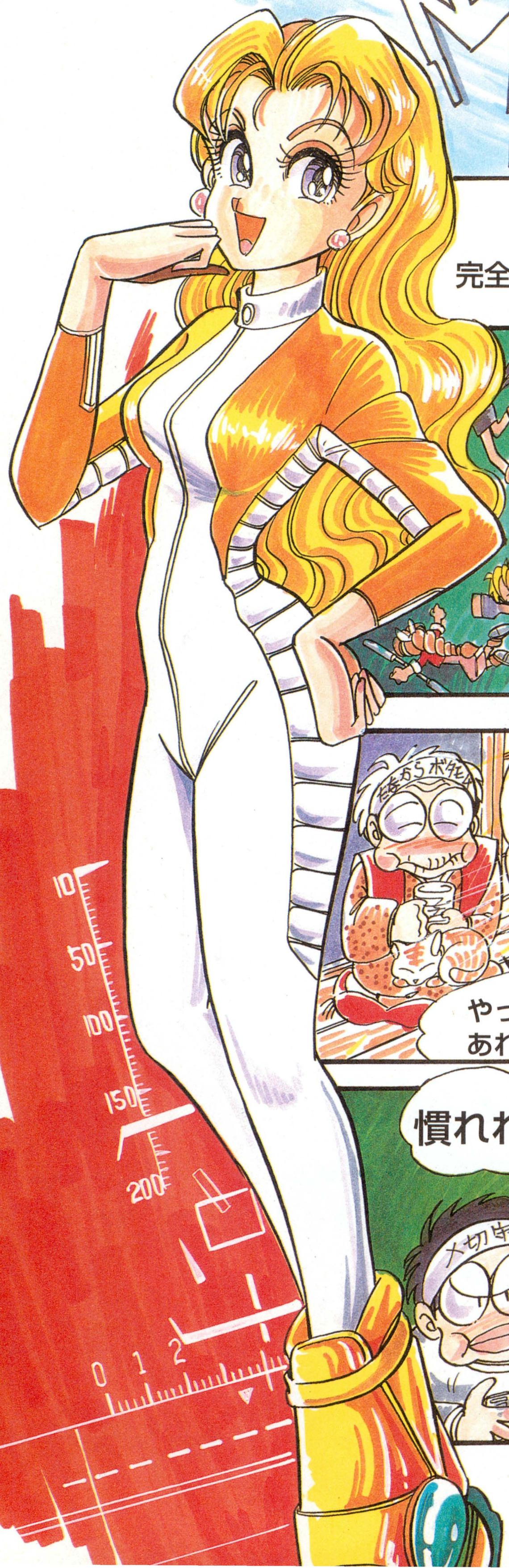
新谷かおる・高河ゆん・ほたか乱・大橋薫・大里幸子・MEIMU・九月姫・佐々木亮







やったれ!! 撃墜王 ウイングオーバー



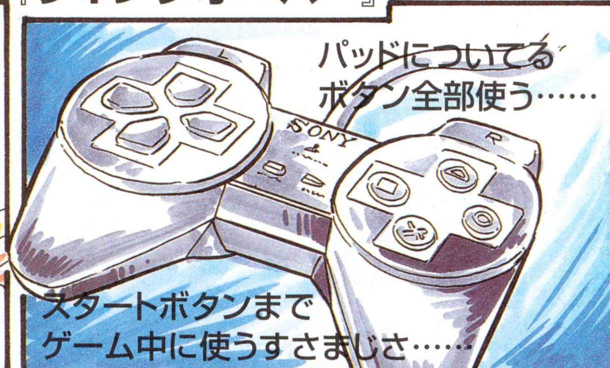
この本が発売される頃には『F.F.Ⅶ』も8回目終了という
完全サルも出てくる今日この頃、みなさまいかがお過ごし……

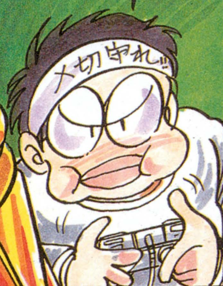
ガキみてーに いつまでも 剣と魔法で 遊んでんじゃ ねーよ!!

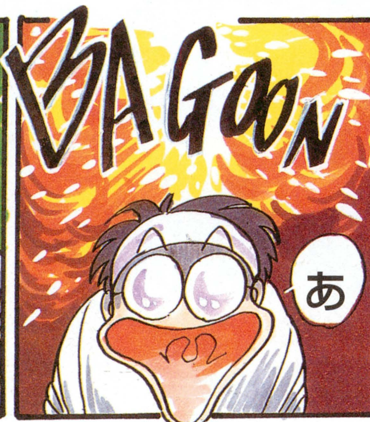
男なら これやれ これ!!

というわけで……『ウイングオーバー』です











しかし零戦で
F18を追っかけ
られるのも
このゲームだけ

?

ま、シナリオ
モードじゃ
あたしも
出てるしさ……

なによー
それ!!

出てるだけ!!

はっきし言って
このゲームに
色気はない!!

さあ!! パッドを握れ!!

仕事場サル山状態

しぇんしぇ~~
3機やり
ました!!

うおーっ
レベル4だ

いっけー

仕事しろよ

ツメが
甘いすよ
先輩

新谷 かおる

しんたに・かおる
Kaoru Shintani

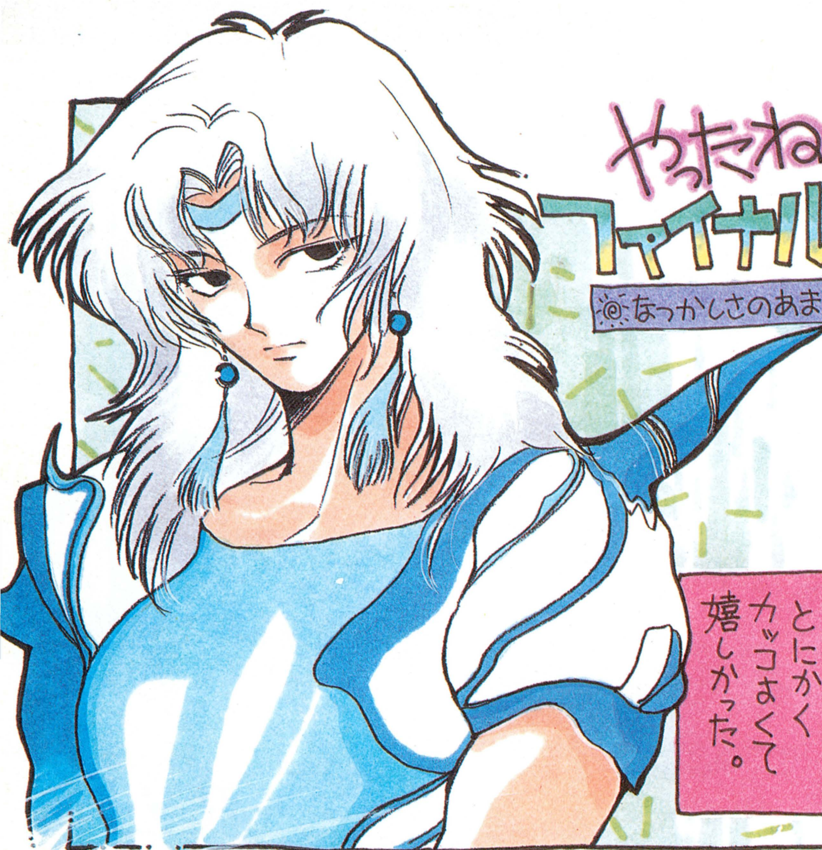


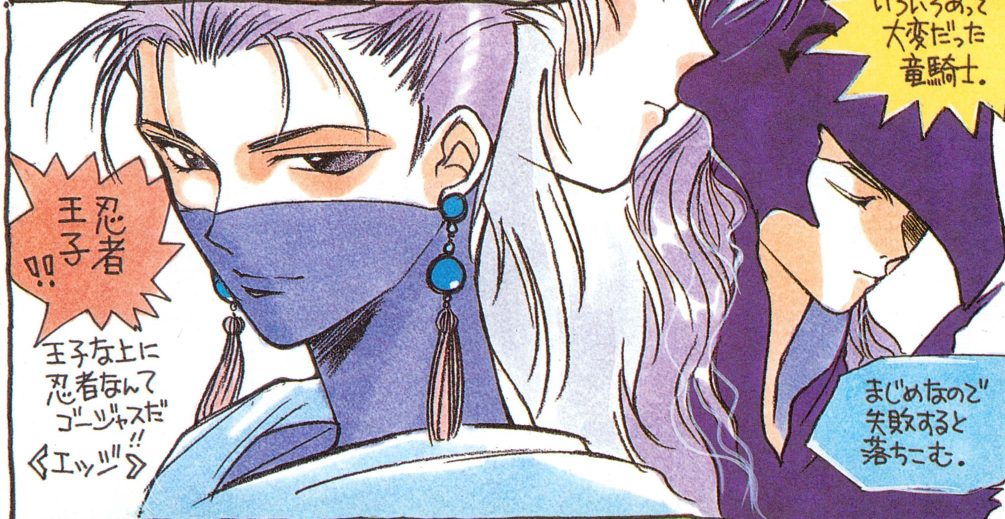
PROFILE まんが家。1951年4月26日生まれ、A型、大阪府出身。松本零士氏の弟子を経てデビュー。代表作は『エリア88』、『ファントム無頼』、『砂の薔薇』など多数。

VOICE 時間が空けば、ゲームとガレージキット三昧。『FFⅦ』は、3回目に突入しています。『ウイングオーバー』は開発の初期段階からかかわっておりまして、おまけに制作の遅れの原因まで私のせいだったりして……、トホホ……。みんな買ってくれ~。

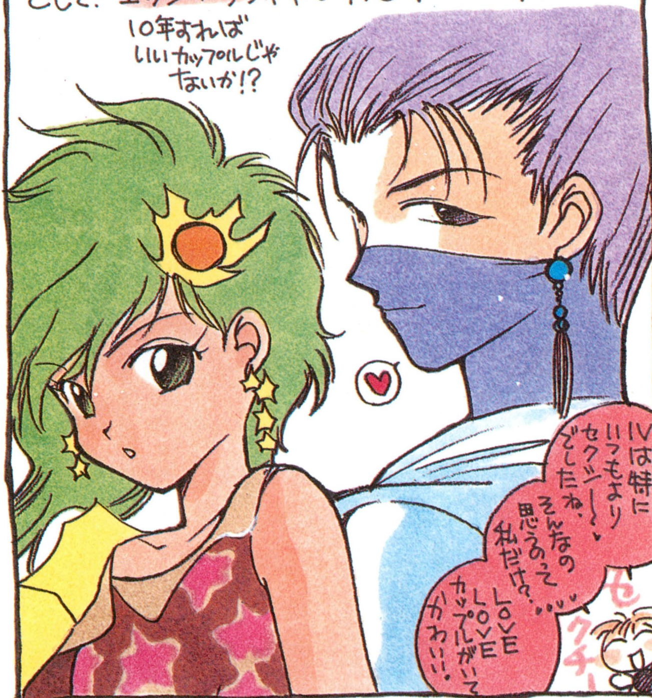
やったね，PSで発売！ファイナル・ファンタジーIV

◎なつかしさのあまり、またまた買ってしまった人…▶高河ゆん◎









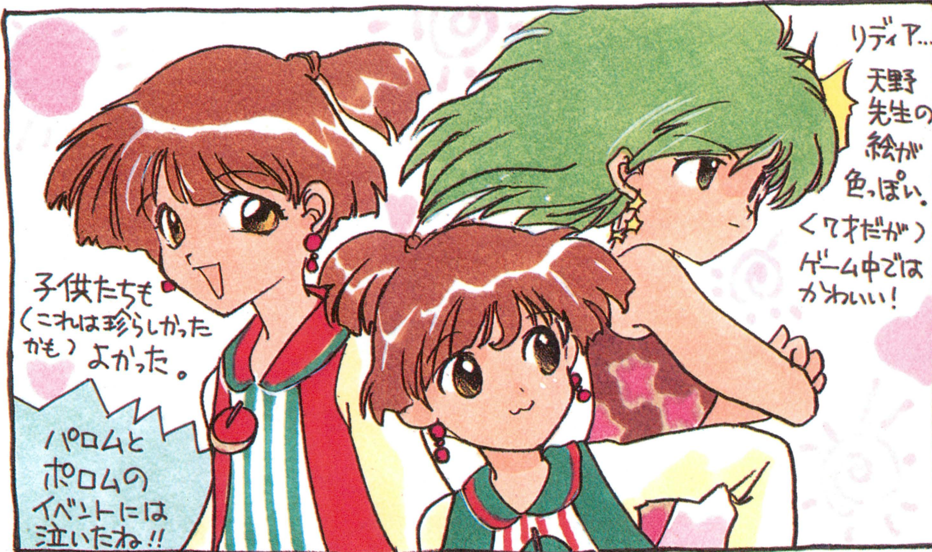
そーいえば。
Ⅳのラストダンジョン、
当時はヒー ヒー
言いました。
すごかったよな！
これで、最後はハード
な迷路じゃないと
ものたりない体質
になってしまいました
…。



舞台もすごく好きだったなー。
地下世界→月（!!）
（びっくりした…）

ところでカインは、
"カイン・ハイウインド"（!!）って
いうんだけど、Ⅶのシドと直接
関係ないにしても（世界違う
のでそれはそうなんだ）
…イメージあるよね〜〜。
空で戦う人たちの名前な
のね!! いい名前だわ――
"ハイウィンド"

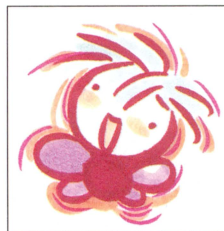
こ〜ゆ〜ネーミングはやっぱセンス!!よな!!



PSしか持ってない人は
この機会にⅣもやろう！
Ⅶをプレーしてしまった
いま、グラフィック的に
つらいものは、もちろん
あるかもしれないが、
おはなしは
負けず劣らず
おもしろい!!
のです。
ホントよー。

高河ゆん

こうが・ゆん
Yun Kouga



PROFILE　まんが家。1965年7月9日生まれ、B型。東京都出身。代表作に『アーシアン』、『源氏』（新書館）、『超獣伝説ゲシュタルト』（エニックス）などがある。持っているハードは、アストロシティからGBポケットまですべて。ゲームをこよなく愛する。

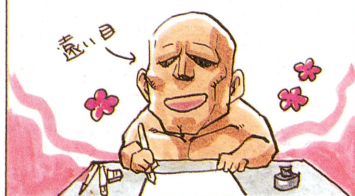
VOICE　風邪をひきながらも原稿を上げてくださった高河先生。本当にありがとうございます。鼻水ズルズルになりながらも送っていただいたファクスが、本当にイタイタしかったです。早くよくなって、いっぱいゲームを楽しんでください。ってまたお仕事お願いしてるんですね。すんません。今後ともよろしくお願いします。（編集部）

ラリホー お帰りなさい FFIV～

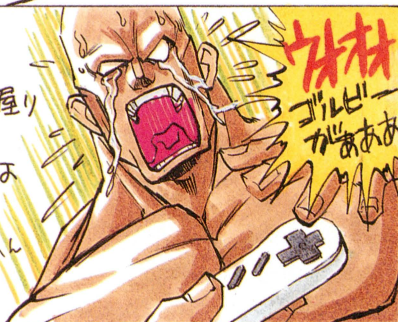


©ほたかほし

いまはすっかりゲームマシンな
私が生まれて初めてやった
のがこのFFIVだった

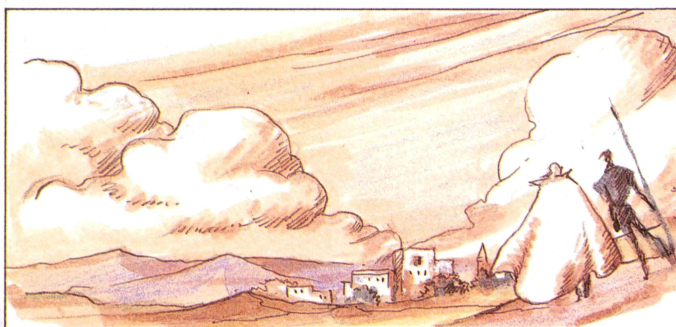


いやマイッタネ！
感動というより
ショックでコブシ握り
しめながら
ボロボロ泣いたのよ



何度クリアしたかわから
ない　けどやるたび
胸はキュウ～ンとしめつけられ
涙はとめどなく……





ゲームというひどく制約の多いビジュアル、
短いセリフでありながら
それは濃縮された1本の壮大な映画を
見ているようで——

ストーリーは数あるRPGのなかでもピカイチ
だといまでも思うな
脱帽！職人芸だね
スゴイよ！

そして天野氏の華麗な
イラストが2等身キャラ
たちのドラマをよりリアル
なものに仕立て直すの
だ！

天野氏のイラスト
がなかったらここま
でハマらなかったよ
きっと

とはいえ
アレがコワイと言う
小学生もいたらしいが……

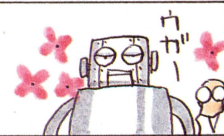


しかし　ドワーフたちは
すっごくラブリ～ ラリ!!



王様が国防を考えなくても
いいのか!?現実ではありえな
いけどとても好きなセリフだ!!

味方ばかりじゃなく
敵にもなにかしら愛情が
わくのもFFのイイところかな♥



そして
PS版にはお得なα(アルファ)がもれなくついてくるぞ!!

α(アルファ)その1 ダッシュ機能がついた

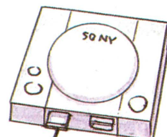
うれしいよう
ノドにつかえたモチが
通ったようなそう快さだ!!



どどどど

α(アルファ)その2 メモファイルがついた

詳しいことはほかで
読んでほしいが、要は
セーブや呼び出しが
楽になったということ。



メモリーカード
使うのって
ちとたるかったもんね

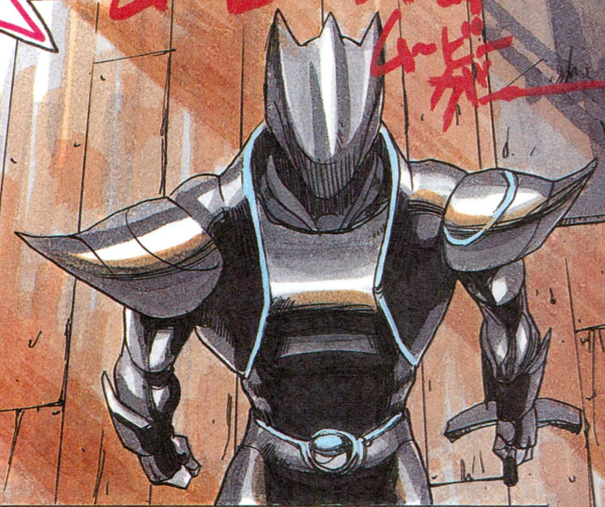




時間が…

α(アルファ)その3

ムービーがあ～
ム～ビ～

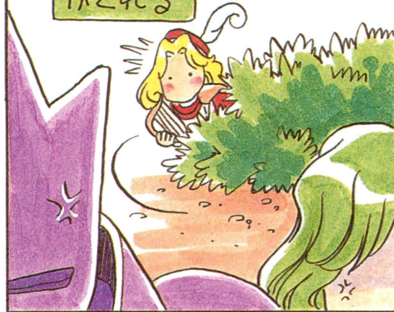


このためにFFⅣやったことあるけどPS版も買ったぜ! という熱血くんたちも多いことだろう
CG美しいぜ～♥

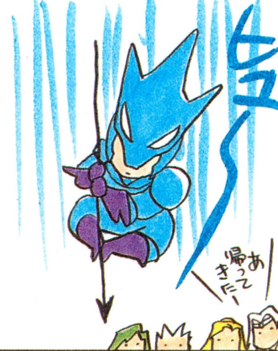
が、全々変わってないところもある 完全移植だから当り前だ

ギルバート(別名弱虫マン)
の相変らずの勇姿(!!)
にフウ～と涙したり・・・

かくれる



カイン(別名裏切りマン)
のどんなにカッコイイ武器
防具を持たせても、すべて
ダイナシにするジャンプ・・・



帰ってきたあ

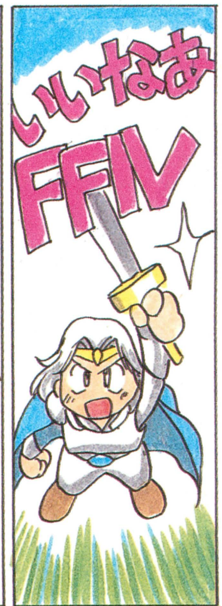
月の道具屋はやっぱり
暴利をむさぼっていや
がるし～～

エーテルドライ	50000ギル
エリクサー	100000ギル
ギサールのふえ	20000ギル

なんだこの値段は!!

フフフこじゃねー

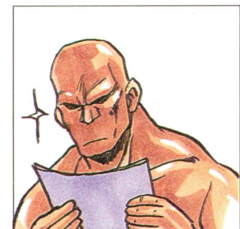
なんて言いながらエリクサー99コ買わないと気が済まなくなる



いいなあFFⅣ

ほたか 乱

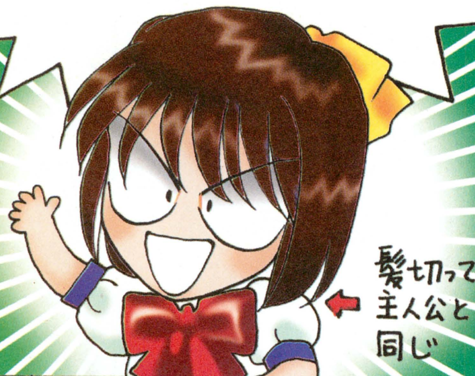
ほたか・らん
Ran Hotaka



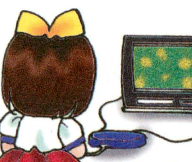
PROFILE 東京は練馬区在住のてんびん座のO型。徳間書店『Chara』を中心に少女まんがを描いています。好きなモチーフは筋肉とおひげとモンスター。

VOICE 最近ではちょっとレトロなアメコミやホンコンコミックスが見ていて楽しいですね。シュミがなんとなく一般のニーズから離れてきているようで、少々危機感を覚えはじめているけど、でも煩悩には逆らえません。筋肉とおひげとモンスターで、リリカルアメコミな世界にうっとり♥ そういうのを描かせて下さる場を募集中♥ キャッ。

アンジェリーク Special 2



まずは
届いた
その日に
プレイ!



惨
敗

ルヴァとマルセルに
嫌われたあーっ



というわけで
いろんな人から
情報集めました。

基本

最初の会話で
主人公の性格決定

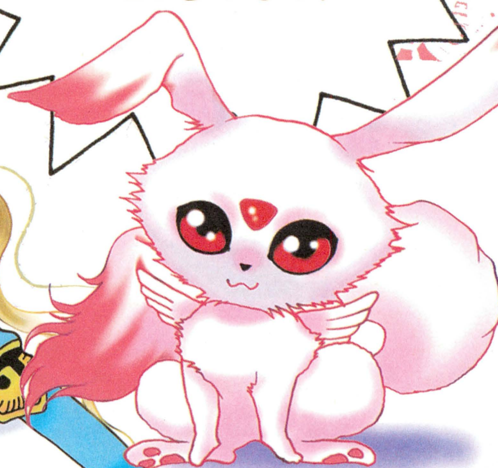
難易度も設定

最初は
育成に力入れて



アスキーさんにも
TELしちゃった

コツさえつかめば
こっちのもの!

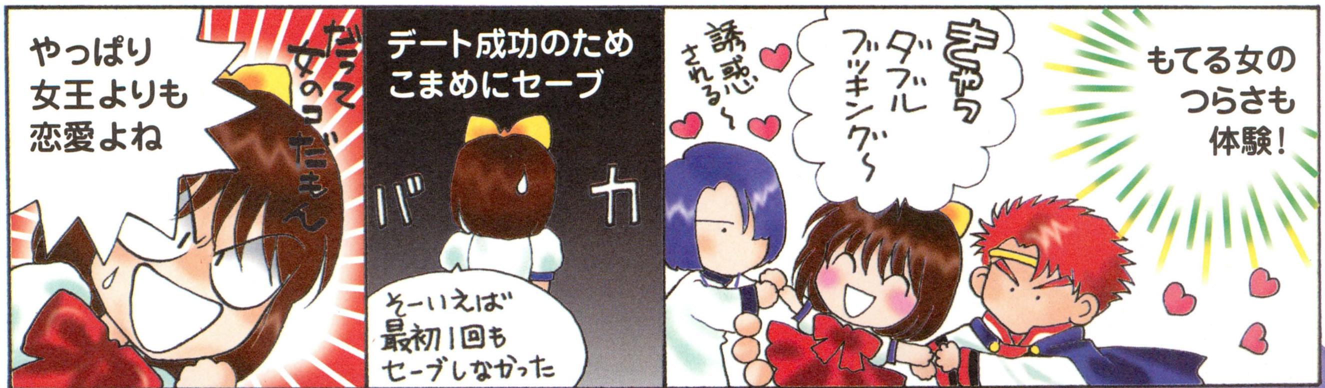


謎の聖獣
育成完了すると変身!
アニメシーン必見。



ライバルのレイチェル
意地悪な自信家。
心おきなく ぶち負かしてやれる。





私のおススメは教官のセイラン様
教官は途中からバトルに参加。
皮肉屋だし 冷たいし 趣味ないし……
でも笑顔がかわいい奴❤

ニューキャラ

エンディングはバリバリアニメだぞ!

守護聖サマのプライベートアニメもあるの❤



大橋 薫 おおはし・かおる
Kaoru Ōhashi

PROFILE 『学研コミックNORA』で『S〇X(エスマルエックス)』連載中。角川書店や講談社、朝日ソノラマで少女マンガやホラーも描いてます。絵のきれいなゲームが大好き。RPGよりも脱衣麻雀が得意。

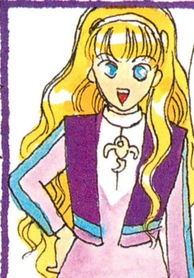
VOICE 現在Mac勉強中。なんとか今年中にホームページ作成したいな。写真は'97年1月18日、義兄の結婚式のものです。生まれて初めての留袖姿なので記念に❤ ゲームソフトの"コミックレビュー"のようなお仕事は初めてなので、これからもよろしくお願いいたします。



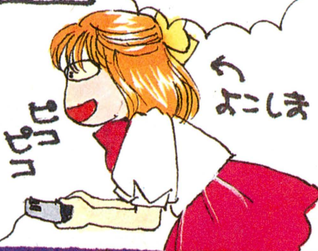
アンジェリークSpecial 女王への道



今度のアンジェはイントロの会話で主人公の性格が決まるらしい

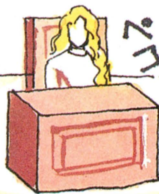






さっそく執務室参り





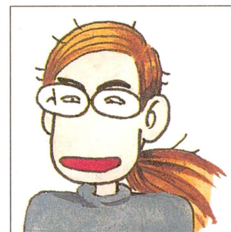
庭園や占いの館、王立研究院などにも守護聖様がおでましになっている場合があるのでマメにあいさつしてまわる

国会議員に陳情に来る田舎もんらとなんら変わらんあるいは売り出し中の新人タレントか?わしゃー

育成
育成
育成
育成
育成
あんたがそんなゴーマンかませるのもいまのうちだけよ!!
1週間後（審査の日）
サッちゃんに負けてるなんてっ
星の数
ガーン
さーて帰って寝るとすっか!!
わはははははは
コンコン
話がしたい
げっ クラヴィスだ
やだなーコイツしんきくさいんだもん でも 女王になるためなら
くるっ
とびきりの笑顔（笑）
ハイ♥喜んでっ♥
おまえのてらいのない笑顔がどれだけ私を安らかにしてくれるか……
おまえは純粋な心を持っているのだな……
じゅ…純粋？てらいのない笑顔？こんな腹黒い計算高い私を……
だあああああ
ごめんなさいクラヴィスさまあッッ
庭園はいいな
ひょうへん
クラヴィスさまあ〜〜〜♥
ラブラブ〜
あたしカフェテラスでケーキ食べたーい♥
1週間後（審査の日）
星の数
ホホホホおバカさんこんなに差ぁーついたわよ!!
あんたがデートにうつつ抜かしてるスキにっ
のおおおお
でもデートはしたい〜!!

大里 幸子

おおさと・さちこ
Sachiko Ohsato



PROFILE 『アップルミステリー』という雑誌で『清風物語』、『アップル花組』という雑誌では『モーホー研究隊』とゆーマンガを描いとります。ゲーム誌のお仕事は初めてですが、とても楽しかったざんす。

VOICE 以前から、こーゆー"ゲームレビュー"のようなお仕事はしたくてしたくてしょーがなかったので、念願かなってハッピーす。編集部の皆さんとメーカーさんに感謝しま。これからはメーカーさんから「うちのソフトのレビューはぜひ大里に描かせろ」と御指名を受けるよーなマンガ家になりたいにゃー。

●REVIEW

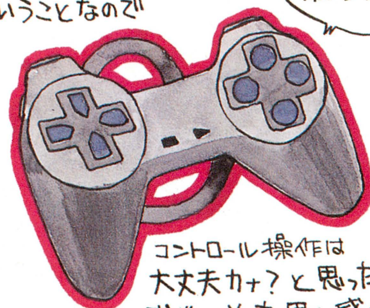
悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

発売中
5800円
[税別]



アクションゲームと
いうことなので

アクションは
ヤリやすさが
命! デスネ



コントロール操作は
大丈夫カナ? と思ったが
感覚にそった異和感のナイ
ものであった。

オーダーメイドを
手に入れて キミだけの
アルカード色を
つけてみよう

あまりに華麗で
美しすぎる
アルカード様の
立ち姿!!

グラフィックは
昔からあるゲームの
オーソドックスな
スタイルなんだケド
立体感あるヨ

もちろん
超綺麗な
CGムービーも
入ってるゾ!

オッサンの
私にゃ
安心感アリ

ドラキュラ
城

8頭身
ダネ!

ヘタにポリゴン
を使って不細工になっ
たキャラやスカスカの背
景よりも魅力ある画面にな
っていると思いマス。 な
によりもていねいに作ら
れているという印象
が残りました。

アルカードの走り姿は
ポリゴンにも負けない
なめらかさだョ。

孤独な戦いを続けるアルカードだが彼を助けるキャラクターもでてくるのだ!

使い魔と呼ばれるお助けキャラ! わかっているだけでも5種類いたよ。

使い魔の1種
妖精

魔導器 妖精の素をONにすると現われるゾ

私もなんど危ないところを救われたことか……

ここのカベなにかヘン

とか言ってかくし部屋を教えてくれたりアルカードのもっているアイテムを使ってステータス異常や回復を自動で行なってくれちゃうのだ。

いっしょうけんめいアルカードについてくる姿が可愛らしいです!

感動! イキブリ ちょっとイイ 敵キャラのコーナー!!

オウルアーマー&ふくろうのコンビ

飼い主とペットのような関係なのだろうか?

コンビネーション攻撃をしてくるのだが、どちらかが倒されると悲しみにくれてしまうのだ。少し自分が悪いことをした気になった。

最初はすごく苦戦していた敵もレベルアップして強い武器を持てば、一撃で倒せるのがスゴイ快感でした!

一撃!

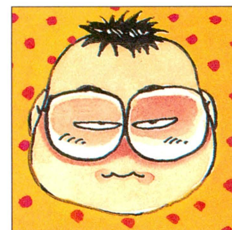
総評

とにかくボリュームありのナイスゲーム! 映画のような演出がグッド とくにエンディングテーマ曲は映画を観終えたようなじゅうじつぶりデス。ところで エンディングをみたキミ あれ少しものたりなかったカナなんて思ってない? そう思ったらまだいってないところにいってみよ~~~!

GOO~!

MEIMU

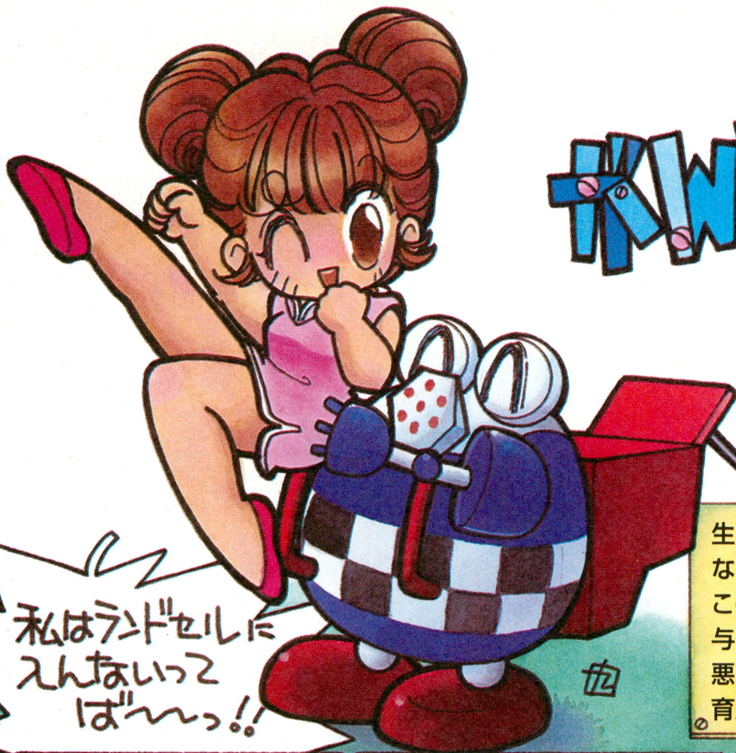
めいむ
Meimu



PROFILE 1963年9月24日生まれのAB型。まんがを描いて暮らしているのでたぶんまんが家。アスキーより『MEIMU短編集 ネオ昆虫世紀コーカサス』が発売中です。

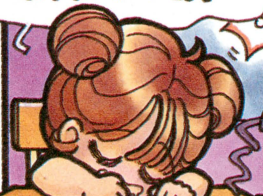
VOICE ふつうなにげなくプレーして楽しんでいるゲームですが、いざ仕事としてプレーしてみると、制作者側のいろんな想いが伝わってくるような気がしました。ユーザーからお金をもらってプレーしてもらうのだから"一生懸命作る"というのは当然なのですが、"それだけで作っているというものでもない"ということを改めて思いました。

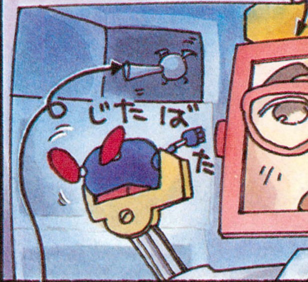
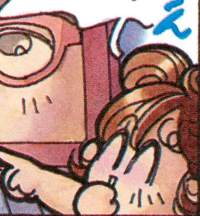
がんばれ！森川君2号

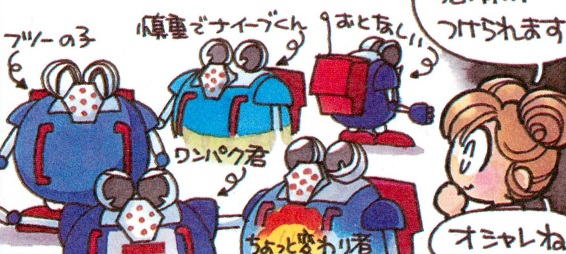


生まれたばかりで
なにもわからないロボットのピット。
この"ピット君"に食べ物を
与えたり、やってイイコトや
悪いコトを教えたりしながら
育成していくゲームです。

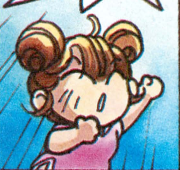




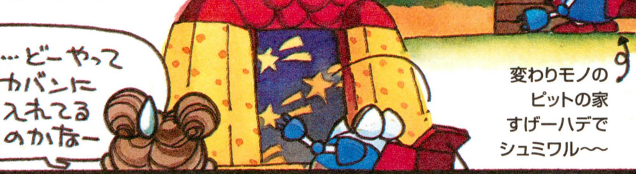



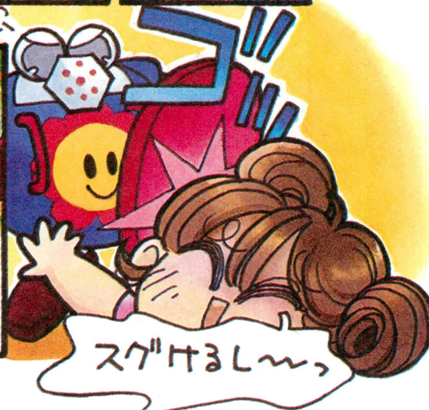


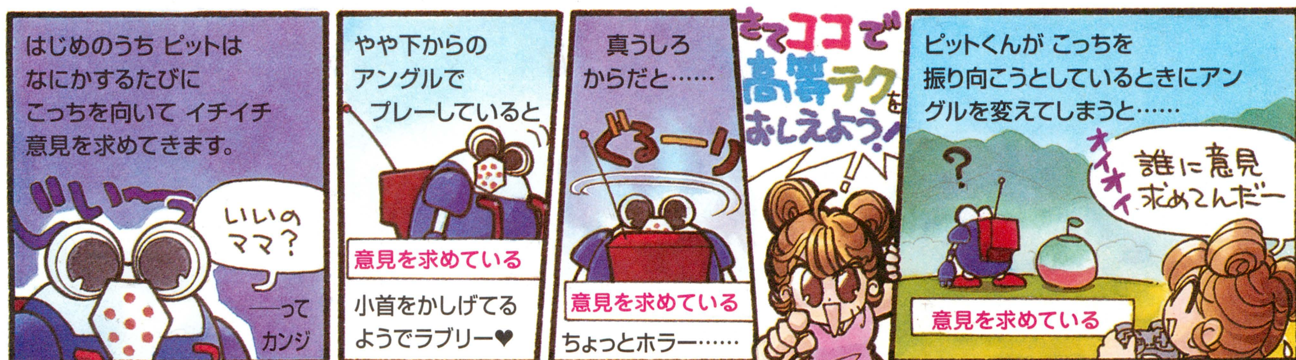


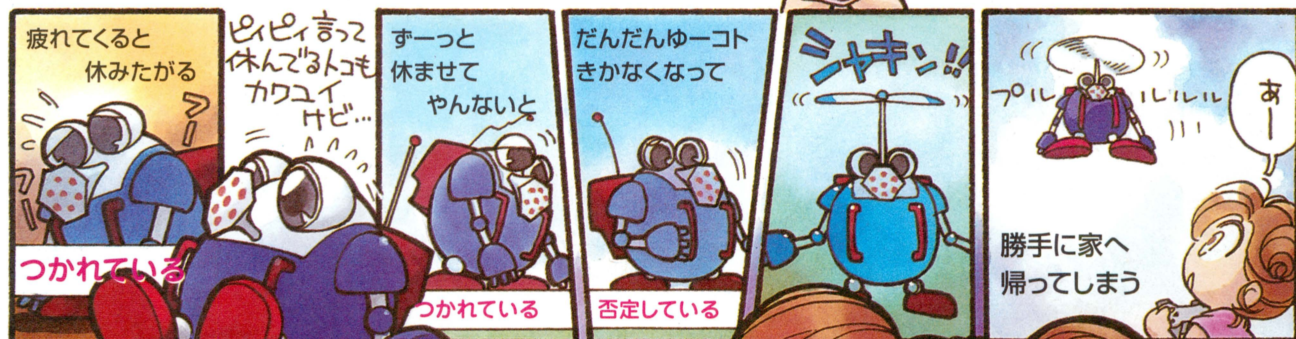


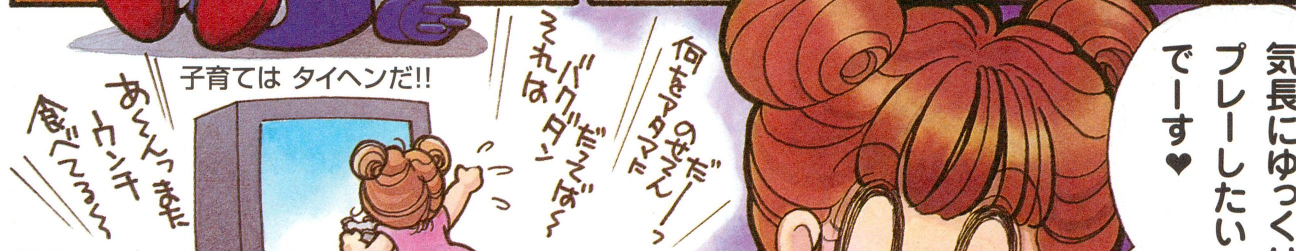


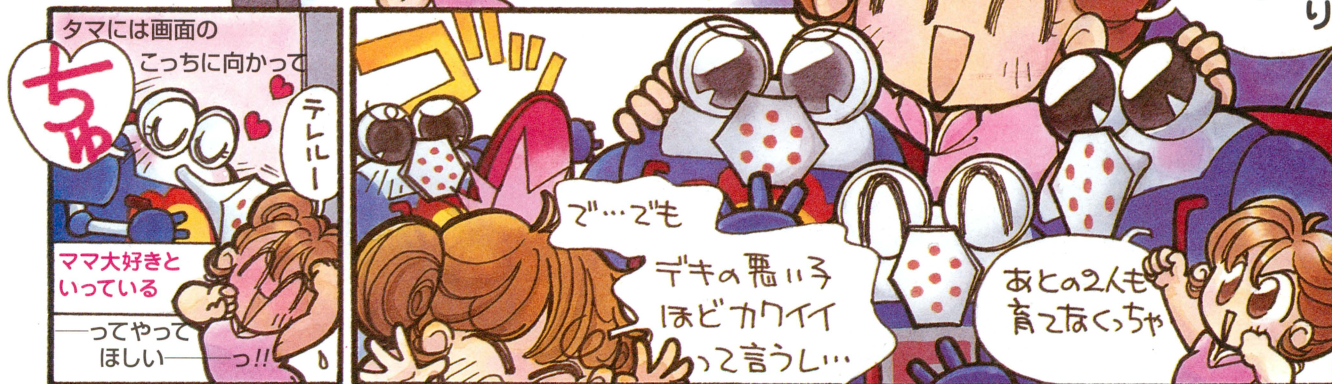




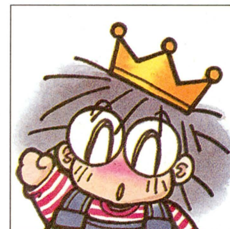








九月姫 くがつひめ Kugatsuhime



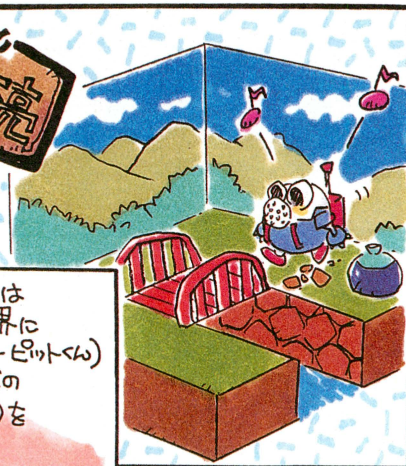
PROFILE 9月24日生まれ。B型。マンガ家。『モンスターメーカー』のキャラクターデザインでおなじみ。アスキーからは『モンスターメーカーサガ』第1〜6巻と『モンスターメーカー学園!』、学習研究社から『モンスターメーカーD』第1巻が発売中。

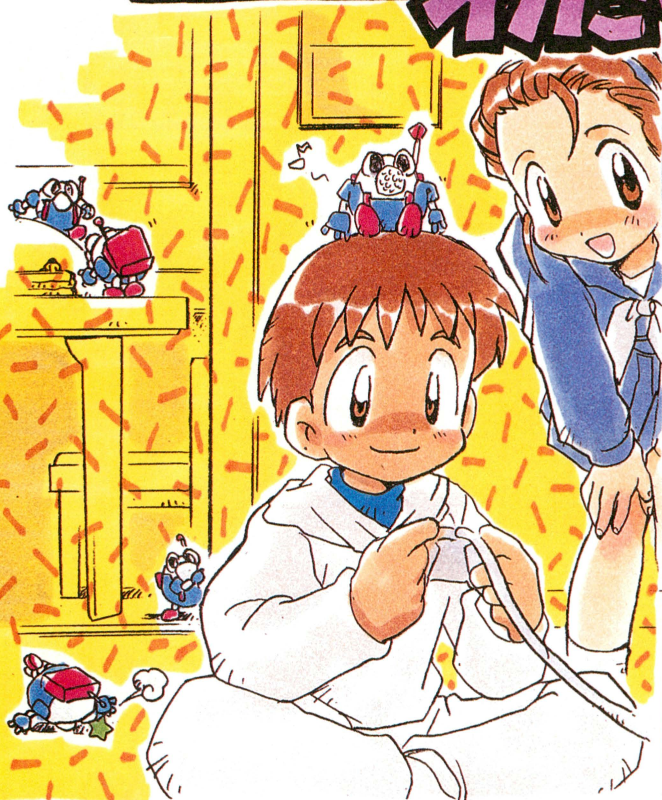
VOICE 現在、『モンスターメーカー』の新しいゲーム用にキャラクターのデザインを起こしています。マンガは『モンスターメーカーD』(コミックNORA)と『怪傑ダイナマイト』(アップルミステリー)を連載中。読んでね! ひそかにデジタルコミックの企画も進行中だったりする。いま1番やりたいことは引っ越しだ!

がんばれ森川君2号とわたし。

別名しまねこ

かたりひと 佐々木亮

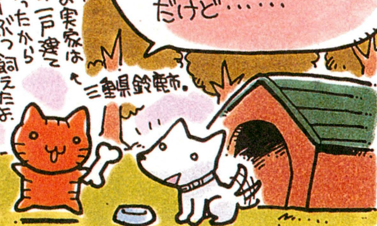


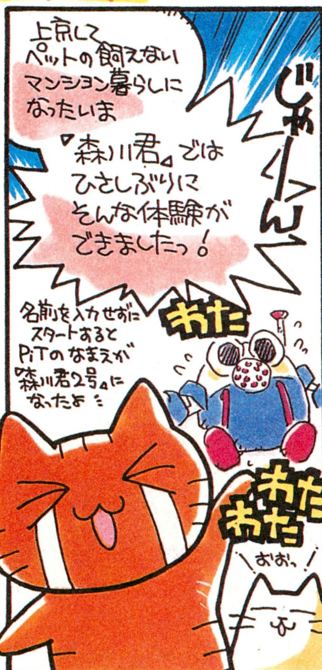


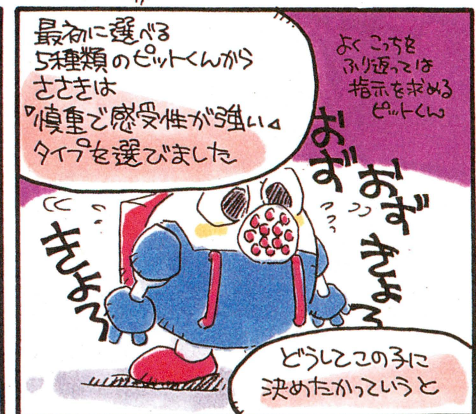


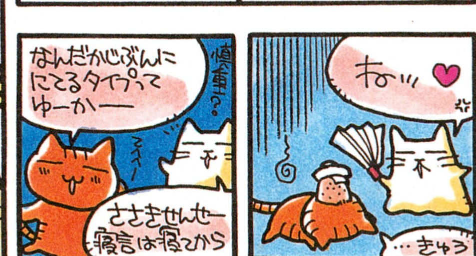
自画像どおり ささきはねこずきです。

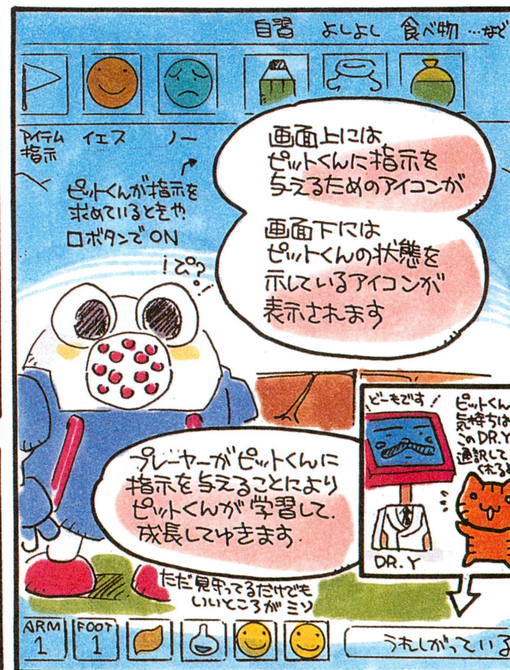












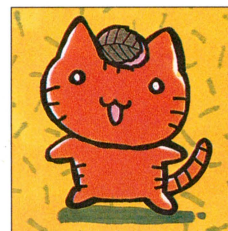
てけてけ
できることがふえて ステージがすすんで
ピットくんの世界は どんどん広がります
そして
世界が広くなるほど おうちから遠ざかるほど
楽しいことと同じだけ ピットくんに危険な ことも増えてくるね
ぴょん!
ぽふ!
フラフラ
がしゃ
がしゃーん
ぴよ ぴよ
ずしゃ
ああっ ピットくーん!!
……なんか
昔のコト 思いだしちゃった
ぐじゅ
おかしかってた ねこの こと
……
ある日 夢に出て いままで ありがとって いわれたの
おそとに 遊びに出てるうちに 行方不明に なっちゃったの
それまで ずーっと 探してたんだー

家出しちゃうことは ないけれど
メモリーがとぶと ゆーことも あるが……
箱庭世界のなかに 入ってくことはできない
なで なで
うれしがっている
なでてあげることは できるけど
かけよって抱きしめて あげることはできない
でも、プレイステーションとソフトと テレビ、電源があれば
いつでもどこでも 会えるピットくん
くんくん
あの青くてまーるい タマゴのかたちの 体のなかには
なんだかとっても すてきなものが つまってる気がするよ
うれしがっている
とゆーわけでっ
あなたもぜひ一匹 (匹…?) 育ててみませんか?
ちゃんちゃん!

おまけ
『森川君』の 制作チームの ムームーさんの つくる ロボットは
ちょっと(スゴく) ヘンな世界観と あいまってね
本当のロボットと して実用化 してほしいよ
んーラブ
あったかみが あってすごく よいのう
そう…… ムームーさんと いえば
PiTの 解説ムービーに あの ムームー 星人がっっ!!
『ジャンピング フラッシュ!』の ファンは うれしくて 死んじゃうムー
きゃー
くわしくは本編でね
とゆーことは
かえれ ムー…
…アレか? ピットくんて
ワハハ
ムームー星人の 福利厚生の一環と してアロハ男爵が 開発した愛がん用 ロボットだったり……
しなえですよ

佐々木 亮

ささき・りょう
Ryou Sasaki



PROFILE 197X年12月18日生まれのB型。フリーのイラストレーター兼まんが家。ホビージャパンより単行本『宇宙おてつだい☆やよいさん』(原作・藤浪智之)発売中。ほか、テーブルトークRPG、コンシューマー系の本などで活躍中です。

VOICE 桜餅のおいしい季節だにぇ。お天気もいいし、ゲームやったり、まんが描いたり楽しいです。こんどアスキーさんで『わくわく7』文庫の絵やる予定だよ❤ あとプレイステーション用ゲームの企画が進んでますので、いつかお知らせしたいなと思ってます。現在気になることは、プランターにまいたばかりの花とハーブと苺の種。のんき。

海腹川背・旬



presents

テクニック講座



Programmer Kiyosi Sakai　Illustrator Toshinobu Kondou

第2回 乙女心は揺れるのよの巻

揺れの感覚とロープを縮めるタイミングを覚えましょ！[振り子テク大特集]

さあ、今回から本格的に"海旬"のワザを教えるよ。さて、海旬といえばラバーリングアクション。このラバー(どこにでも引っかかるルアー&伸縮自在のゴムロープ)を使ううえでの基本が"振り子ワザ"なの。ルアーを引っかけてぶら〜んと移動するのはもちろん、遠心力とゴムロープの伸び縮みを利用して、遠くに飛んだり、上に上がったりといろいろできるのヨ。テクニックはこれから紹介するからじっくり読んでみて。

付録CD-ROMには、振り子ワザができないとクリアーできないエクストラステージ(3面)を収録しているから、チャレンジしてみよう。



 其の一 振り子上がり〈以下右から左に進む場合〉



⬆方向キーの左右をタイミングよく入力。きれいな揺れを作る。





右に揺れた時の頂点で方向キーを真下に入力。すると、グイッと体が浮くよ。



⬆そのままロープを巻き取る力が働き、川背さんはブロックの上に着地する。意外と簡単にできる。

 其の二 振り子ジャンプ



⬆ロープを少し長めにして大きく揺れる。

⬆きれいな振り子を描けるようになったらいよいよだ。



⬆左に揺れた頂点からちょっと下に戻ったところの間で方向キーを下に入力。

えいっ



⬆ルアーを放すのを少し遅らせるとぼわ〜んと飛べる。

 其の三 天井渡り



⬆まずは、振り子を作る。初めはロープを短くして、小さな振り子でも天井に近づきやすくする。

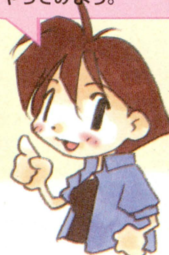
⬇じっくりとタイミングを見計らい、右に揺れたとき最も天井に近づいたところでルアーを放す。



ロープが戻る時間を考えてルアーを放す。



⬇即座にルアーを上に発射。落ちる前にルアーが引っかかる。



この連続が"天井渡り"。最初はゆっくりやってみよう。

今月の旬な話

CMを見てみよう

知ってるかナ。川背さんをフィーチャーしたCMのこと。必死に面クリし終わると突然、「ひと息つこうよ」ってな感じで、ほんわかとCMが流れるんだヨ。挿入されているのは全部で11本。それぞれ"どこか"のフィールドをクリアーすると流れ始める。そこでしか見られない川背さんのグラフィックが満載なので、腕を磨いて探してみよう。

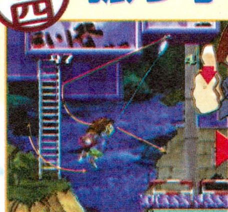


➡こんぶ茶のCMでは、縁側でのんびりたたずむ川背さん。



⬅夕暮れどきの河原で、真剣に釣りをする。釣り具のCM。

其の四 振り子ダッシュ







⬆ここまでは"振り子ジャンプ"と同じ。方向キーを下に入れ、横に揺れる力がいちばん強いときにルアーを放す。タイミングが遅いと上に浮いてしまう。

⬆すると勢いのついた川背さんは、ルアーが戻らないうちに着地。と同時に方向キーを右に入れるとダッシュする。

⬆さらに着地したときにジャンプさせると、ピロ〜ンとスピードにのって遠くまで飛ぶことができるのだ。

其の五 振り上がりダッシュ





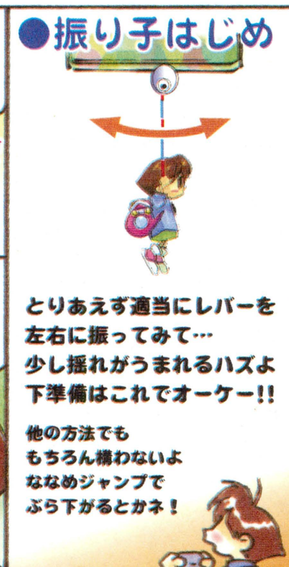
⬆ここまでは"振り子上がり"と同じ。ただ、ロープが長過ぎると横へ進む勢いが止まるので、ダッシュできない。

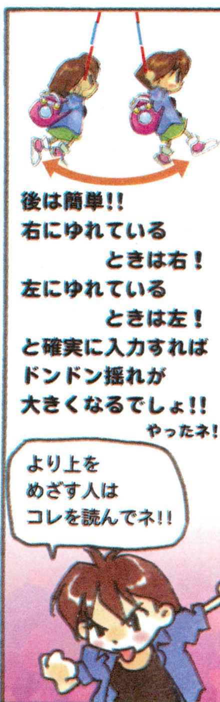
⬆勢いに乗って着地させたら、ルアーをす速く放しジャンプ。ふつうのジャンプでは届かない場所へもラクラク飛べるぞ。













☆川背のワンポイントアドバイス
ロープの伸縮操作は真下・真上でなければダメなので注意が必要だよ!
ナナメ下などは不可だからネ!!







てっぷれだけのオリジナル！ 旬エクストラステージ ExtraStage



FiELD0 振り子上がりがゴールへのカギ

このフィールドは"振り子上がり"と"振り子ジャンプ"さえできればクリアーできる。A、Bのブロックへはジャンプしながらルアーを発射して引っかけ、それぞれ振り子上がりで上がり、C、D、は振り子ジャンプで先のブロックに着けるはず。

気を付けるのはCでの振り子ジャンプ。しっかり飛ばないとDへルアーを引っかけられないので、ゆっくりタイミングを計って大きく飛ぼう。

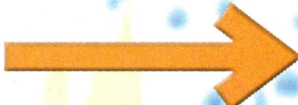


酒井さんのワンポイント
ルアーが戻る時間を考えて

ふたつのテクがあればゴールできるこのフィールド。ポイントはCからDへの"振り子ジャンプ"。ここは天井渡りに近い感覚で操作するといい。

Cにかけていたルアーが戻ってきてから、それをすぐ発射して次のブロックにかけるまでの時間を考えて、しっかりジャンプしよう。大きく飛ばないとルアーが届かず、落ちてしまうぞ。





FiELD1 ゴムの特性を活かしてじっくり進もう！

ふたつのルートがあるフィールド1。宙に浮いたブロックを進む場合は"垂直登り"を使う。これは揺れを縦に考えれば簡単。方向キーの上下でロープを伸縮させ、川背さんが上がったときルアーを斜め上に発射して登って行く。もうひとつのルートはEの"天井渡り"がポイント。



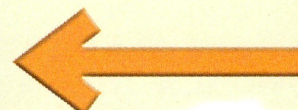
酒井さんのワンポイント
天井渡りはゆっくりと

"垂直登り"も簡単だが早くクリアーするなら下からのルート。ここは"天井渡り"で進み"振り子ジャンプ"でドアに向かう。天井渡りは振り子の動きをしっかり見て操作する。



⬆天井渡りは一気に行かない。ロープを短くして天井に近いところで揺れれば簡単だ。







FiELD2 最後の振り子ジャンプがすべてかも？

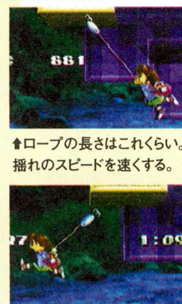
いよいよ最後のフィールド2。ここは、ゴールの手前までなら前2面で使ったワザで行けるが、問題は最後、Fでの"振り子ジャンプ"だ。

マップを見るとちょうど下に針トラップがあるのがわかる。タイミングを間違えると川背さんがここに落ちるのだ。振り子ジャンプはルアーを放すタイミングでジャンプの角度が変わってくる。相当シビアにタイミングを合わせないと、飛び越せない。ここは一発勝負！ 運を天に任せ、自分を信じてジャンプしよう。



酒井さんのワンポイント
振り子ジャンプはタイミング

Fの手前の天井渡りがちょっとキツいが、なんとかそこまでは行けるはず。やはり難関は振り子ジャンプでの"針トラップ越え"だ。ポイントは、きれいな振り子を作ること、振り子の勢い、そしてジャンプのタイミングとなる。振り子については、近藤先生のマンガを読んでほしい。とにかく勢いをつけ、揺れのスピードを速くする。ジャンプのタイミング（=ルアーを放すタイミング）は、ちょっと早めにしてみよう。



⬆ロープの長さはこれくらい。揺れのスピードを速くする。

⬆揺れの加速がついてからちょっと早めにルアーを放す。

Let's海旬 un deux trois
アン ドゥ トロア

プログラマー酒井さんの振り子ワザハイテク集

今回は、海旬の生みの親、酒井潔さんによる振り子ワザのスーパープレーを大紹介。本人は中級とおっしゃっているが、そこはこのゲームを作った人。システムを知り尽くしているだけに、ヒョイヒョイッとスゴワザを連発してくれた。このプレーデータ集は、次号付録CD-ROMに収録するので、チェックしてネ。

超ロング振り子ジャンプ



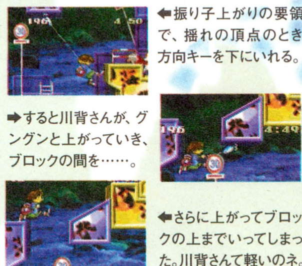
⬅フィールド4のはしご横ブロック。振り子のスピードを上げる。

➡加速してルアーを放しジャンプ。タイミングはちょっと早め。

⬅するとピローンと超ロングジャンプ。振り子ジャンプでも速度があれば、遠くに飛べるのだ。

⬅なにごともなかったかのように着地した川背さん。ここにしっかり着地するのも至難のワザなのだ。

ふわっと浮く



⬅振り子上がりの要領で、揺れの頂点のとき方向キーを下にいれる。

➡すると川背さんが、グングンと上がっていき、ブロックの間を……。

⬅さらに上がってブロックの上までいってしまった。川背さんて軽いのネ。

超ロング振り子ジャンプ&引っ掛け着地



⬅フィールド13の上下に動くブロックを支点に、振り子を作る。

➡振り降ろしてスピードが増した瞬間、タイミングよくジャンプ。

⬅かなり高い位置から飛んでいるので、当然、飛距離も長くなる。

➡着地失敗！と思ったらしっかりルアーを発射。川背さんは海中へ。

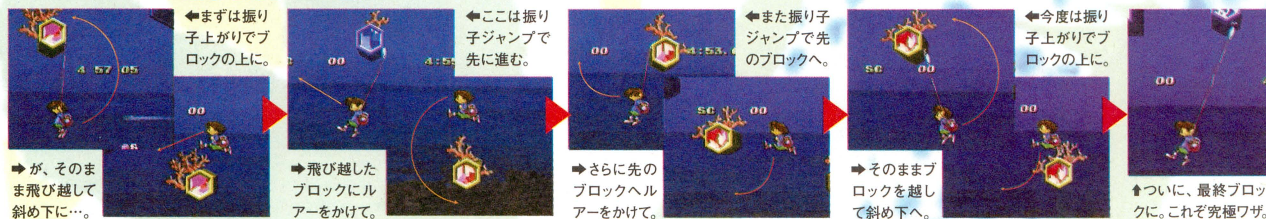
水中から浮く



⬆海に浸かり、画面からも外れるが、速い振り子を作る。

⬇海中から飛び、ルアー発射。これならひっかかる。

ブロック連続飛び越し



⬅まずは振り子上がりでブロックの上に。

➡が、そのまま飛び越して斜め下に…。

⬅ここは振り子ジャンプで先に進む。

➡飛び越したブロックにルアーをかけて。

⬅また振り子ジャンプで先のブロックへ。

➡さらに先のブロックへルアーをかけて。

⬅今度は振り子上がりでブロックの上に。

➡そのままブロックを越して斜め下へ。

⬆ついに、最終ブロックに。これぞ究極ワザ。

海腹川背・旬用語辞典

あ行　「あ」は「安」の草体。「ア」は「阿」の偏の略体。ローマ字　a

あじ【アジ】
敵 触れるとミス・112pts
名 海の面で出現する、最も一般的な敵キャラ。左右にウロウロするだけ。川の面の金魚と同じ動き。

いか【イカ】
敵 触れると気絶・273pts
名 6ぱい編隊で列をなして空中を泳ぎ、川背さんを追尾。旋回能力に欠け、同じところをグルグル回ったりもする。1編隊を全滅させると第2弾が出現し、計3回全滅させると封印されていた『ばってんドア』が開く。

いそがい【磯貝】
敵 触れると気絶・66pts
名 海の面で登場。色と得点以外はタニシと同じ

うみはらかわせ【海腹川背】
名 いわずと知れた本ゲームの主人公。キャラクター設定はほとんど不明。
用 板前用語『海の魚は腹に、川の魚は背に脂がのっている』の意。……らしい

エレベータ【エレベータ】
名 上下にゆっくりと動いている床。トゲ付きのものもある。一般に、自動で上下に動いている床はプレス系トラップ。エレベータも例外ではなく、エレベータと床や天井との間にはさまれるとミス。

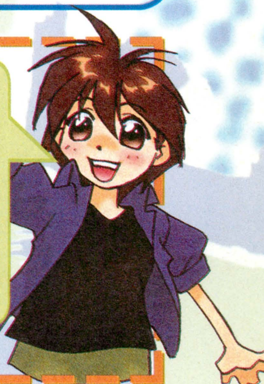
おたまじゃくし【オタマジャクシ】
ボス 触れるとミス・捕獲不能
名 FIELD9、31のボス
動 基本的な動作は左右に動くのみ。右に動いているときはピョンピョン跳ね、途中で止まり、ぽこぽこ卵を産む。最初はひとつだが、回数を重ねると産む卵は増える。卵はカエルに変化。往復回数が重なると歩く速度が速くなる。往復後、水に飛び込むが、この直前2411点入り、ドアに通じるはしごが現れる。オタマジャクシが跳ねた時は、その下を通り抜けられる。

海旬テク講座参加者大募集

当講座では"海旬"リプレーデータを大募集中。アっと驚くスーパープレー、タイムアタックデータをメモリーカードに入れて送ってネ。フィールドはどこでもオーケー。各フィールドの最速プレーデータは付録CD-ROMに収録するよ。

❶スーパープレーデータ　❷海旬への質問
❸タイムアタックデータ　❹川背さんイラスト……etc
(❶と❸はメモリーカードを送ってね)

あて先
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
テック プレイステーション6月号
"海旬テク講座"係



メモリーカードには自分の名前と内容を記載したラベルを貼ってね。また、スーパープレー、タイムアタックには詳しい解説を同封してね。イラスト、質問は随時募集。データの締切は5月10日消印有効だよ。

＊メモリーカードは必ず返却しますが、遅くなることがあります。ご容赦ください。

みんなもう100人斬りはやめない?

メスクウェア J格闘 発発売中 価5800円[税別] M1ブロック

武士道を極める ブシドーブレード 高級編 BUSHIDO BLADE

カベに耳あり 障子にメアソー

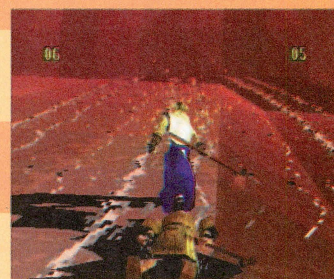
今月のメアソーちゃん ボス・ハンザキ 年齢ひみつ 早寝早起きが得意だウソ

ねー聞いた〜? このページの担当者なんだけどねー、未だに100人斬りできないらしいわよ〜。って、それってひょっとしてヘボ? 海腹の担当者は最近うまくなってきおておるし……まあいいかぁ……ブツブツ。

ブシドーの法則を発見していきたい!

さて、今月もすこぶる快調に武士について造詣を深めてまいろうかと思うんですがすいません。早くもネタが尽きてまいりまして、血迷ってブシドーの看板の写真とか撮ってきちゃいました(右上)。場所は東京、高円寺と浅草橋。見てのとおりその御身を鋭く激しく世間一般の方々にさらしておるのは、よりによってボス格のハンザキとサザンカでした。夜間はライトアップまでされて、まさしく悪趣味の極みです。濃いんです。個人的には好感度高いのですがノリのわからない一般の近所の方々から苦情でもくるんじゃないかと思うとおもしろそうで笑いが止まらないんですがどうですか? ゲームの看板広告はおそらく業界初の試みであり、今回のブシドーが布石となってこのような看板が世界中にあふれてくれるコトを強く激しく希望してみたいんですが。いかがでしょうか、ダメですか?

さて本題であるブシドーの法則について。なんだけど実はたいして法則なんかわかってなかったりして、おまけに看板の話題を書きすぎてもうスペースがないっていうか、それがいわゆるひとつの作戦だったというか、だからこのゲームはテクも重要だけどどっちかっていうと勘が重要ていうかそれじゃ身も蓋も法則が(以下略)。



⬆テクを磨いても素人がテキトーに放った一撃で死ぬ。そんな時、本物の武士が精神論に走っていった理由をひしひしと感じるのだ。すごいゲームですな。ホント。

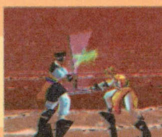
防御崩れの法則

上段ならパワー30パーセント増しだ

防御が成功しているのにも関わらずナゼかヨロヨロと体勢が崩れてしまうことってあるでしょ。コレ、相手と自分のパワー差によって発生してるみたいなんだな。人や武器の正確なパワー値までは不明だが、パワーは左下にあるみたいな感じで計算されてる。相当アバウトな感じですが。んで、上段はほかの構えに比べて30パーセント増しのパワーになるってコトが最近判明。防御しまくる相手には上段で対処するというのがセオリーという結論が出た。理論上は。

パワーのひみつ

人のパワー
+
武器のパワー
+
構えの効果
=
武士パワー♥



⬅力の弱い蛍火でも上段に構えれば力の強い風門の防御を崩すことができる。理論上は。



➡防御しまくるタイプの人は上段で叩き潰しましょう。どっこいしょ、と。

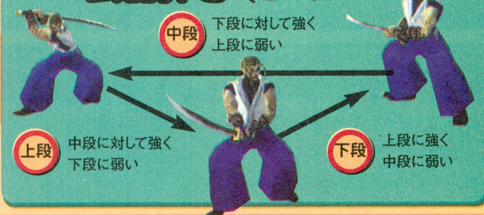
武器弾きの法則

同時に攻撃してるのにナゼ自分の武器が弾かれるのか?

同時に攻撃し、武器と武器が当たって弾かれた場合、タイミングが同じで攻撃の方向が同じ場合はつば競り合いになるよね。しかしタイミングがずれていたり、攻撃の方向が違う時の武器の弾かれ方には法則があったのだ。実は構えの違いで弾かれる側が決まる。下の表を理解しておくと戦闘で有利になれるかもしれませんぬ。



⬆中段で戦うヒトが多いから上段を極めると良い。結論。



ゲームショウのブシドー大会結果報告だよ〜ん。コスプレのお姉さんやコンパニオンのお姉さんのお色気攻撃に負けず、相当数の参加者があったため大変な盛況となったようです。私個人はお色気攻撃に負けて参加しませんでしたが。ケケケケ。さて、大会優勝のレベルがどの程度のものなのか? 次号で統一王座決定戦を行ない報告する予定だが、どうなることやら予想もつかんです。ハイ。

武士だから自然とも闘いたい!

前号でもちょっと触れたけど、ストーリーモードで隠しエンディングを見るには自力で天守閣まで行かなくちゃならない(さらに無傷で全部クリアー)。天守閣近くは風が強く、御門や蛍火を使ってると全然前に進めなくなったりして非常に苦しい。ここで追いつかれて泣きを見た人も多いと思う。これにより武士は自然現象である風に弱いという結論が導き出された。

風に弱いのならばそれに対抗する手段を考えねばならぬであろう。ということでとりあえず考えてみた。

風の強いトコロでは壁沿いに進んで相手の攻撃が全部壁に当たって弾けるようにしてじわじわ進み、さらに地面のへこみ部分の風のない場所を利用して闘う。なんか基本的で攻略になってないな。どうしますか?



⬆軽いキャラだと逆風ではほとんど身動きできないが、追い風にして走ればすさまじいスピードを出すことも可能。自然と闘うのではなく、自然を利用して闘うべきという真理か!?

武士は風に弱い!!

ザ・竹斬ってタイムアタック

とっくにみんなやってそうだけど、翠の廻廊の竹を斬ってタイムアタックしてみました。編集部ではふたり協力で記録は1分40秒。意外とムズイ。



⬅竹は全部で34本。やはり野太刀で斬っていくのが早い。

ミッションコンプリート



⬆ゲームスタートの瞬間→全部斬り終わったら激突。その間でタイム計測してみた。

風と闘う

ストーリーモードで言うところの天守閣の手前"栗積櫓跡"では、走っている時はもちろん技を出している瞬間まで風の影響を受ける。キャラがどんどん風下へ飛ばされてしまうのである。キャラの相対位置がずれていくので、この場所では突き系の技は命中しにくい。レイピアが最も不利になる場所だ。ちなみに、風の影響は体重の重さでほぼ決定され、さらに足が地面に接地しているかなどで技の最中に勝手に風下方向へ動く状態が発生するようだ。

今回CD-ROMに収録したムービーに、この風を逆利用したテクニックが紹介されてる。こういうヤリ方もあったのかと、感心できるかもしれない。

御門(59Kg)



⬆最も風の影響を受けやすいキャラ。その理由は服がヒラヒラしてるからだというのは完全なる間違いである。

風門(80Kg)



⬆逆風下では御門の2倍ぐらいのスピードが出る。風が強い場所では安定しているぶん重いほうが有利なのは事実だ。

[風のひみつ]
軽い人ほど飛ばされる

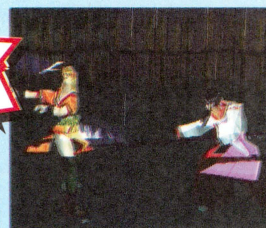
水と闘う

水とも闘ってみたい。本当のコトをいうとあまり闘いたくもないし自然とは仲良くしたいのであるが、誌面の展開上なぜか闘わざるを得ない状態になっていた。不思議だ。さて、水中では動きが鈍る。これはどうやら体重とは無関係で、ただたんに全キャラ共通で動きが鈍るみたいである。その理由はおそらく水の抵抗だと思う。



⬆水のなかで闘うのはとても楽しい。だから水と闘うのは中止ってことにしませんか? というか自然と闘ったり水と闘おうとしたこと自体、私が間違っていました。あ、関係ないけど勝利のポーズ中に水のなかに落ちると楽しいですね。

注意→



⬆注意しなくてもいいです。この写真のポイントは水中では服がちゃんと捲れる点。

[水のひみつ]
服は濡れない素材だ

美男子♥カッツェの今月のムービー

派手な技を集めてみたよん



⬅スクウェア広報様に直々に頂いたカッコイイ系戦闘ムービー。チョー渋いっていうかー。



っていうか
オレは
出演していません。

今月の切腹

さて、竹斬ってタイムアタックは、マジにビデオとかで送ってくれたらなんらかの評価をします。っていうかCD-ROMにムービーでおさめちゃうっていうのもいいかも。でも約束はしません。が、暇な人は編集部に送っておいて損はないかも。損か? さて、このページではブシドーブレードに関する情報を集めております。なんかおもしろいネタなどございましたら、このページの連載が終了する前にす速く送ってくださいね。

というわけで、ブシドークイズ続報参る

正解者なしだよん。ってもう。応募者少なすぎなんです。だからヒント。城跡内にある落書き漢字は全部で8個所。場所はストーリーモードの城跡内のみ。中ボス戦以降は無関係。漢字を組み合わせると、4文字熟語がふたつ。ということで、クイズの答えを簡略化します。そのふたつの4文字熟語を書いて送ってくれればオーケーとするよん。この際イラストとかでもいいや。プレゼント当たる確率高いよ。あと看板の位置だけど、高円寺は中央線と環七の交差するトコ。中央線中野方面に乗り左側上を見ながらで発見可。浅草橋は河のほとり。駅出たら右に進んで橋越えて左後ろを見るべし。

カンバン現わる!!



⬅ワザワザ交通量多いトコにアリマス。事故発生必至。



➡不気味に完成。5月30日まで貼られてるよん。

⬅看板制作のアニキ。無断で特別出演してもらいました。

プレゼント決定しました



超豪華♥武士シール

⬅ブシドーシール。いろんなトコに貼るといい感じかしら。けっこうカワイイんじゃない?

超美麗♥武士カレンダー

⬅これがあれば365日、1年の日付がわかる武士のカレンダー。っていうかゲームショウのブシドー大会の参加賞でーす。

➡さらにテレカもあげちゃうよん!

あて先 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー テック編集部 PS「武士道を極める」係

［読者諸君らの作品を集結させ ゲームを1本作ろうではないか!!］マスターを越えろ!!

3Dシューティングツクール特別講座

第3回

※本講座では教材として、プレイステーション用ソフト『3Dシューティングツクール』が必要です。

マスターのふたつめの作品はフラグを立てたイベントが見どころだ

やぁ、諸君。元気にやっているか？　前回は私の作品を本誌付属のCD-ROMのなかに収録したんだが、ちゃんとプレーしたんだろうな!?『3Dシューティングツクール（以下シューツク）』で、実際に作成を行なった者なら、私の作品がどれだけ素晴らしいかがわかったハズであろう。くっくっく……。編集部に私の作品を賞賛する電話が殺到したらしいじゃないか。本当かどうかはあとで確認するとして、今回はまた素晴らしいテクニックを諸君らに伝授することにしよう!!

さて、特別講座の2回目となる今回は、フラグを立てた作品に挑戦だ。もちろん今回の私の作品にも、フラグは使われているぞ。……なにぃ？　どこで使われているのかわからないだとぉ！　ならば説明してやろう。私の作品のなかに、通過すると暗くなる洞窟がある。この洞窟のなかには障害物があるので、暗いと侵入するのがとても厄介だ。しかし洞窟の入り口にある"星"を撃破することによって、この洞窟を明かるいまま通過できるのだ。と、まぁ、このように進行具合に変化をつけられるのが、フラグを使ったイベントの醍醐味だと言えるな。



⬆上の写真が、侵入すると暗くなる洞窟だ。手前にある左側の星を撃破すれば、暗くならないぞ。

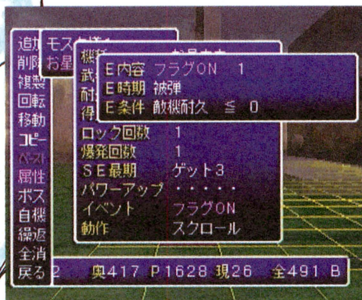


『3Dシューティングツクール』はプログラムの知識がなくても、素材を選択するだけで3Dシューティングを作成できるのだ。
■アスキー
■5800円［税別］
■発売中

今回の講座で諸君らの作成技術を1ランクアップさせてやるぞ!!

プレーヤーに選択をゆだねる仕掛け

ではここで、私の作品を用いてフラグイベントの作り方を解説していこう。まず"星"の［イベント］内にあるE内容に［フラグON1］を設定する。そしてE時期に［被弾］、E条件に［敵機耐久≦0］を設定するのだ。これで"星"を撃破したときにフラグの1がオンされることになる。次に洞窟の入り口に"ダミー"を設置し、E内容に［画面明るさ1］、E時期に［通過］、E条件に［無条件］と設定する。さらにこのイベントの近くにもうひとつ"ダミー"を設置し、各項目に［画面明るさ4］、［通過］、［フラグ≦1］を設定するのだ。これでフラグイベントは完成する。



⬆上は"星"のイベント内容。星の耐久が"0"になったときに、フラグ1がオンされるという設定。そうそう、言い忘れたが、洞窟の出口に明かるさを戻すイベントも作っておくべし。



⬅左の写真は"ダミー"のひとつ目の内容。星を壊していないときに、洞窟を暗くするイベントなのだ。



⬅左はふたつ目の"ダミー"のイベントの内容。フラグ1がオンされていると、洞窟を明かるくしてくれるぞ。

弱点を集中攻撃せよ!!
今回のボスの作り方と倒し方

今回もまた、私のオリジナルボスを用意したぞ。どのようなものかというと、まず核となる星がひとつある。そのボスを囲むようにして、4つの星が等間隔に並べられているのだ。すなわちこれら5つの星で、ひとつのボスを形成しているわけだ。

それでは、このボスの作り方を解説していこう。まずボスの核となる部分。これを[ボス]で作るのだ。ボスのスペックは右の写真を参考にしてくれ。特筆すべきは、そのイベント内容。中心の核を撃破することによって、周りにあるオプションの星たちが全滅するようになっているのだ。ということは、この中心の核、つまりボスを集中攻撃すれば、楽に倒せてしまうというわけだな。

さて次に、ボスを囲む4つのオプションの作り方だ。これらは中心のボス同様に星のモデルを使っている。ただし[属性]で作られているというのが大きな違いだ。オプションのスペックは4つとも同じもの。これも右の写真を参考にしてほしい。以上で私のオリジナルボスの完成だ。前回と違い、ユーザーモデルを使用せずに作ったというのが特徴だ。



⬆イベントの内容には、[敵全滅]や[エンディング]が設定されている。これらの私のデータを見て、諸君らの研究材料にするべし。

⬅[移動]を使って、画面の真ん中にボスを配置するのだ。



⬆4つのオプションは[属性]で作成すること。また、[動作]を中心の星と同じにして、ひとかたまりとして見せるのがポイントだ。

⬅4つのオプションは、中心の星と同じ奥行きに配置すべし。

私が驚くような作品を待ってるぞ!!

今回の私の収録作品はプレーしたかな？　レベルが違いすぎると感じるのは仕方のないことだ。なんせ私はマスターだからな！　まぁ、そうビビることはない。諸君らの斬新なアイデアが、時として私の作品を越えるということもあるのだからな。ということで、当講座では諸君らの作品を募集している。以下でその募集要項を伝えることにしよう。

毎回この講座では、応募作品のなかから優秀な作品を選び出し、本誌付属のCD-ROMに収録していく。そして、これらの優秀作品をひとつにまとめていくことで、最終的に読者だけのオリジナルステージで構成された、1本のゲームを完成させようというのだ。採用者にはメモリーカードを3本プレゼントしてやろう。どうだ、応募する気になったか？

さて、今回募集するのはステージ1の奥行き501〜750マス間の"ステージ1−3"と、同ステージの奥行き751〜999マス間の"ステージ1−4"だ。"1−2"までは、すでに私の作品が入っているからな。要はその続きを作ってほしいのだ。ちなみに"1−4"は、"1−3"があると想定して作るべし。

ここで注意すべき点がひとつ。"1−3"と"1−4"では締切が異なるのだ。"1−3"の締切は5月7日（当日消印有効）。はっきり言って時間はないが、それだけ応募者が少なくなるので選ばれる確率は上がる。逆に"1−4"は締切が6月7日（当日消印有効）ということで、時間はあるが応募者は多くなる。まぁ、募集は毎回かけるので、今回を逃してもチャンスはある。とにかく参加だ！　当講座は参加することに意義があるのだからな。そのほかの細かい規則は、以下を見て確認してもらいたい。ちゃんと読むのだぞ。

締切は
ステージ1−3 '97年5月7日
ステージ1−4 '97年6月7日
当日消印有効だ!!

いまのうちに言っておく"ボス"と"繰返"の扱い

ここでボスと[繰返]について、いまのうちに言っておきたいことがある。まず、ボスは作らなくてもイイが、作る場合は1機のみ。同じステージにボスが2機登場する場合は、後に採用された作品を優先し、前に採用された作品のボスは中ボス扱いとする。そして[繰返]は、8つ越えた段階で私が勝手に手を加えてしまうということだ。文句は聞かんぞ。

応募の際の注意事項

- 今回募集するのはステージ1-3（奥501〜750）と、1-4（奥751〜999）だ。
- 背景は"雲2"と"草原1"で構成。
- モデルでユーザー登録できるのはボスと自機のふたつまで。（作り方を細かく書いてあると、なお良い）
- ダミーを使用するときは、配置場所を示す説明文を同封。

メモリーカードを封筒で送るのだ!!

送るのはメモリーカードだ。審査が終われば、ちゃんと送り返してやるから安心しろ。送り先は右のとおり。自分の住所、氏名、年齢、電話番号を明記することも忘れずにな。締切や募集要項をよく把握したうえで、自信を持って応募するのだ。期待しているぞ!!



〒151−24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　テック編集部
PS「マスターを超えろ!!」係

発表は5月7日締切ぶんが本誌9月号（7月30日発売予定）6月7日締切ぶんは本誌10月号（8月30日発売予定）で!!

イラスト/天津 冴

CD-ROM連動企画

ゲーマーズコロシアム

セーブデータを200パーセント活用する読者参加コーナー!!

苛烈な戦場で生き残るのは誰だ？



さあさあ、やってまいりました、ロジック系対戦ロボットゲームのセーブデータをCD-ROMに収録して全国規模のゲーム大会をやってしまおうというこのコーナー。

募集してからはや2ヵ月、と言うより、創刊してわずか7日間で第1回目の募集を締切ったにもかかわらず、編集部の予想を大幅に上回る応募者数で、われわれは心地よい安堵感を味わっているのであった……。と、それただけでは終わらないのがわれわれ編集者のサダメ。メモリーカードの山と、その横を昇ってくる太陽を拝んで、「うーん、まぶしい、ムニャムニャ……」とつぶやいているだけで済まされるはずがない。読者ちゃんたちから預かった貴重なデータが「早く闘わしてくれー」と、ウズウズしているのがわかるんですよ～(泣き)。

ということで、いざ闘わせてみて驚いた。創刊号で募集した『Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～』と『カルネージハート』の応募総数はナンと89通になるのだ。北は北海道、南は鹿児島まで、みんなありがとう！ 次回もメモリーカードの海のなかで眠らせてくれ!! 応募待ってマス。

Pandora Project THE LOGIC MASTER

BATTLE RESULT

Colosseum No. 97-4-1

コロシアムナンバー

ついにリーグ戦で戦闘開始!!

4月号で募集したコロシアムにたくさんの応募があったぞ!! 今回は試合の模様と、結果をお届けしよう。

5チームがエントリー！

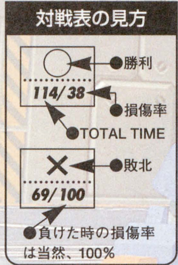
すみません。4月号の募集で、ロジックの割り付けと初期配置図がもれていました。読者、ならびに関係者の方々におわびします。ということで、今回出場したのは5チーム。 本来なら試合をトーナメントで行なうのだが、今回に限りリーグ戦で行なうことになった。

対戦相手➡	たまごん	なっぱ	藤高ナスビ	千村淳	時雨ひとし	勝	負
たまごん（神奈川県）怪獣戦車隊		✕ 51/100	○ 54/18	✕ 60/100	✕ 28/100	1	3
なっぱ（大阪府）RED STORM	○ 51/8		○ 58/4	✕ 307/100	✕ 114/100	2	2
藤高ナスビ（神奈川県）砂漠の月	✕ 54/100	✕ 58/100		✕ 61/100	✕ 102/100	0	4
千村淳（神奈川県）イグナシオⅡ	○ 60/59	○ 307/57	○ 61/0		✕ 69/100	3	1
時雨ひとし（東京都）ケーニッヒ!!	○ 28/12	○ 114/38	○ 102/60	○ 69/5		4	0

対戦表の見方

○ ●勝利
114/38 ●損傷率 ●TOTAL TIME
✕ ●敗北
69/100 ●負けた時の損傷率は当然、100%





目ざせ！ ロジックマスター!!

⬅左上が"怪獣戦車隊"、右下が"イグナシオⅡ"。正面衝突だ!!

⬅奥が"RED STORM"、手前が"砂漠の月"。混戦に突入。

"ケーニッヒ!!" 完全優勝!!

試合はリーグ戦で計10試合が行なわれ、4勝0敗で"ケーニッヒ!!"が優勝した。安定した試合運びで相手を破壊していく様子は、まさに無敵。次号7月号にデータを収録するので、自分の目でその強さを確かめろ!

次号(7月号)収録決定!!

見事なチームワーク！



⬆試合開始直後、左右に展開する"ケーニッヒ!!"。挟み撃ちにする作戦。

⬇横に移動して相手の攻撃をよけ、反撃する。攻守に優れたロジック。

高性能ユニット！

募集データ

Colosseum No.97-6-1

3対3のvsモード用データ

大会は始まったばかり。より多くの参加者を募集中だ。右ページの下にある応募方法をよく読んで、正確に応募してもらいたい。間違っていると無効になるぞ。数々のライバルを打ち破り、主役になるのはキミだ!!



⬅優勝チームのロジック。これを破るのは誰だ!!

求ム!! 最強ロジック!!

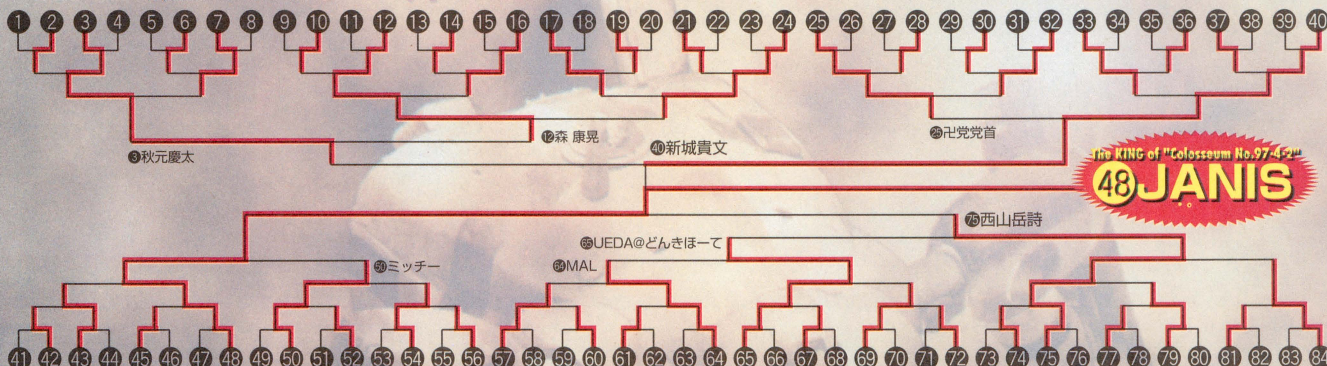
※付録CD-ROMのセーブデータの使い方は90～91ページ



BATTLE RESULT **Colosseum No. 97-4-2**
コロシアムナンバー

これが、集結した精鋭(ネジラー)たちの戦闘結果(バトル・リザルト)だ!!

お待たせしました。担当者の予想をはるかに上回る応募数に、血の涙を流しながら戦わせていたため発表が遅れてすいません。熱きネジラー84名、総闘機体数252の戦闘結果をどーんと発表!!



No.	ネジラー		構成	チーム名
1	ぎょじ	(東京都)	地地地	
2	丸山裕二	(新潟県)	飛飛飛	チーム虐殺
3	秋元慶太	(神奈川県)	地地飛	ハロハロ
4	青の騎士	(千葉県)	飛飛飛	陽気な悪魔たち
5	シーボーグ	(東京都)	地地地	
6	傷口にレモン汁	(千葉県)	地飛飛	
7	ピッケル	(東京都)	地地飛	
8	神尾基史	(静岡県)	飛飛飛	
9	知又修平	(神奈川県)	地飛飛	花鳥風月
10	アカキ死神PAL	(埼玉県)	地地飛	
11	らる	(千葉県)	地地地	
12	森康晃	(愛知県)	地地地	森 康晃ズ
13	小田太一	(東京都)	地地飛	3**
14	まみち	(大阪府)	地地地	
15	森本守	(大阪府)	地地飛	げどー☆ま堂
16	阿部陸	(神奈川県)	飛飛飛	皇世ーI
17	堤昭彦	(北海道)	地飛飛	花咲かチーム
18	ソウイチロウ	(大分県)	地地飛	三神器チーム
19	あみやん	(福島県)	飛飛飛	雪風
20	Fox	(埼玉県)	地飛飛	Blue Lightning
21	大園祐司	(石川県)	地地地	こえだめ7号
22	村上剛	(埼玉県)	地地地	怪物三人組
23	アタリメ	(東京都)	地地飛	全弾発射
24	pf21	(東京都)	地飛飛	とつげき隊TechPS出張班
25	卍党党首	(岐阜県)	地地地	
26	タヌキチ君	(福島県)	地地地	
27	火影	(愛知県)	地地地	烈電
28	丼の中の蛙	(千葉県)	地地地	帝都防空隊
29	呉屋 つかさ	(茨城県)	飛飛飛	とべいさみーず
30	佐藤@BIP House	(大分県)	飛飛飛	虹の龍・旋帝
31	ESS	(東京都)	飛飛飛	
32	奥野修二	(奈良県)	地地飛	
33	ジンカラ	(京都府)	地飛飛	ブルーインパルス
34	工藤周一	(東京都)	地地地	イソテキ計画
35	なっぱ	(大阪府)	地地飛	WHISKERS
36	UEDA@どんきほーて	(東京都)	地飛飛	
37	神野一郎	(愛知県)	飛飛飛	航空機トクセンタイ
38	森本豪一	(山口県)	地地飛	
39	出水代表	(鹿児島県)	地地地	まさに狂鬼❤
40	新城貴文	(東京都)	地地地	タキ・ファイア改
41	石田友秋	(鹿児島県)	地地地	好色三代コンビ
42	おーちゃん	(大阪府)	地地地	
43	福成孝二	(佐賀県)	地地地	青い地球はダレノモノ
44	二代目社長	(愛知県)	地地地	
45	ヒロ&コウの父	(三重県)	地地飛	
46	神野直樹	(愛知県)	飛飛飛	
47	西尾秀規	(青森県)	地地地	
48	JANIS	(吹田市)	飛飛飛	
49	田中大樹	(大阪府)	飛飛飛	
50	ミッチー	(東京都)	飛飛飛	三散華
51	野口修	(長野県)	地地地	第102OKE小隊
52	一階良知	(大阪府)	地地地	紫電改
53	大岩隆	(京都府)	地地地	勇毅 L、L、R
54	たんこぶ太郎	(岡山県)	地地地	たんこぶ王神チーム
55	菊池史尚	(愛媛県)	飛飛飛	弾撃
56	木村誠	(東京都)	地地地	SHINSEN-GUMI
57	大上@卍党	(岡山県)	地地地	
58	某騎士団だんちょ	(千葉県)	地飛飛	騎士団遊撃部隊
59	涌元才邦	(広島県)	地地飛	
60	ーウルトラー	(兵庫県)	地地地	ーウルトラー
61	原口政仁	(三重県)	地地地	
62	牛川原	(群馬県)	地地地	国防艇身隊
63	幾井侯爵	(大阪府)	飛飛飛	エリニュエス
64	MAL	(大分県)	地地地	T-Software
65	UEDA@どんきほーて	(東京都)	地地飛	卍党の鬼
66	佐藤友文	(小平市)	地飛飛	
67	夜叉	(埼玉県)	地地地	蛍雪
68	イレキス	(埼玉県)	地地地	イレキス
69	神野鉄男	(愛知県)	地飛飛	CHAMPION
70	西村誠司	(大阪府)	地地地	トーチカくん
71	憎いぜ源さん	(群馬県)	地地地	イヤーンキー
72	れろれろ	(北海道)	飛飛飛	THE LAST JUDGMENT
73	藏本武	(京都府)	地飛飛	
74	EMI一狂	(東京都)	地地飛	
75	西山岳詩	(新潟県)	飛飛飛	Bloody kiss
76	佐藤@BIP House	(大分県)	飛飛飛	虹の龍・賢帝
77	梶原孝恒	(北海道)	地飛飛	キャンディーズ
78	山本晃弘	(千葉県)	地地地	
79	二代目社長	(愛知県)	地地飛	
80	高橋賢	(大分県)	地地地	星の君
81	商業神	(東京都)	地地飛	一匹狼とゆかいな仲間たち
82	T・コイケ	(佐賀県)	地地地	ブー・フー・ウー
83	ガヤ	(兵庫県)	地地地	RAVEN
84	ぐろーりー	(新潟県)	地飛飛	ちーむまくもれる

優勝 JANIS(吹田市)
機体名 :洗礼(プロキュルール02)
:洗礼(プロキュルール02)
:洗礼(プロキュルール02)

準優勝 新城貴文(東京都)
チーム名 :タキ・ファイア改
機体名 :タキ・ファイア改(二式火影)
:タキ・ファイア改(二式火影)
:タキ・ファイア改(二式火影)

第3位 西山岳詩(新潟県)
チーム名 :Bloody kiss
機体名 :Bloody kiss R(サンダーラプター1M)
:Bloody kiss R(サンダーラプター1M)
:Bloody kiss R(サンダーラプター1M)

第4位 秋元慶太(神奈川県)
チーム名 :ハロハロ
機体名 :正体不明の存在(二式火影)
:地獄よりの使者(サンダーラプター1M)
:クラスト・スラクス(クラベ・ベー・アイン)

次号(7月号)収録決定!!

※"地"は月影、クーゲル、ゾルダードなど地上型OKEを、"飛"はリヒター、プロキュルールなど飛行型OKEをさします。

それでは、今回のコロシアムの焦点を紹介しよう。決勝は、JANISの"洗礼"と新城貴文の"タキ・ファイア改"の"飛行vs地上"の戦闘となった。"デススフィア"を搭載し、接近しながら敵を追いつめる洗礼に対し、タキ・ファイア改は地上からのクロックコンボ(ショットガンサーフィンからの主射×3+副射×1)を基本に戦闘。"地雷(デス)を装備しているOKEにはなす術がない"という新城貴文のコメントどおり、98秒後JANISの優勝が決定した。



⬅優勝したJANISの"洗礼"。さながら急降下爆撃機のように、接近しながらの攻撃を繰り返した。

➡6×6のプログラムで、準決勝までのなみいる強敵を打ち倒した新城貴文の"タキ・ファイア改"。

募集データ

Colosseum No.97-6-2
3vs3格闘戦専用機体データを大募集!!

さて"Colosseum No.97-6-2"で募集する機動兵器は格闘専門の機体だ。つまり、ショットガン、レーザー、ミサイルをはじめとするいっさいの飛び道具を禁止した、まさに格闘戦のみで戦闘を行なうOKE!! 付属CD-ROM収録の村松さんのプログラムを参考にしつつ、"熱い拳(爪)"を持つネジラーの登場を待っているぞ!!

規則(レギュレーション)
・格闘戦のみを行なう機体データ。格闘戦のみで戦闘を行なうOKEであれば、2脚、多脚は問わない。
※飛び道具を用いた場合、その時点で失格とします。



飛び道具の使用は厳禁!

応募方法

■用意するもの
・メモリーカード
・メモリーカード用ラベル
・応募用紙
(A4のレポート用紙など)
・あて名シール
・封筒

❶CD-ROMに入っていたデータとそこそこ戦えるチームをひとつ作る
❷1チームぶんのデータをメモリーカードに入れる(複数のチームが入っていた場合は無効)。
❸メモリーカードに本名とコロシアムナンバーを書いたラベルを貼る。
❹応募用紙に郵便番号、住所、本名、本誌に掲載希望のペンネーム(本名可)、応募するコロシアムナンバー、自分のチームデータの名前、自分のチームデータの説明を書く(『Pandora Project』への応募は"ロジックの割り付け"と"初期配置図"を忘れずに)。字の読めないものは選考外になるから注意すべし。
❺封筒に貼れるサイズのシールに自分の郵便番号、住所、氏名を書く。これが、編集部がメモリーカードを返送する際に使う"あて名シール"になる。
❻封筒の裏にコロシアムナンバーを書いて、メモリーカードと応募用紙、あて名シールを入れて、下のあて先へ送る。

注意、応募したメモリーカードは返却しますが、発送までに時間がかかります。本誌で発表してからだいたい1ヵ月かかるので、ご了承ください。それから不慮の事故に備えて、応募データを必ず別のメモリーカードにコピーしてとっておくのも忘れずに。

あて先
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
テック・プレイステーション6月号
"ゲーマーズコロシアム"係

応募締切 '97年5月7日(当日消印有効。1日でも遅れると無効なので注意)

TECH Game project 大予告

いくぜ1億2000万人総ゲーマー化プロジェクト始動！

本誌独自の読者＆メーカー大参加プロジェクト。
全国のプレイステーションユーザーたち、いまここに集結せよ！

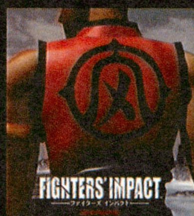
MISSION 1 ZUNTATA SOUND ROOM

ZUNTATAレコードサウンド体験版

本誌コラムでもおなじみのタイトーサウンドチーム、ZUNTATAが、サウンドレーベルお試し版を提供してくれた！　ということで編集部も気合入れてCDプレーヤーとか作ってみました。注目していただけると大感激！



⬅第1回はなんとコレのサウンドです。ちょっとマニアックですか？　いけませんか？



FIGHTERS' IMPACT MUSIC SELECTION
作曲：Yack.(ZUNTATA)　編集：ぱぴー(ZUNTATA)

1 First Impact (Attraction Demo)
2 Major Flight (Hornet's STAGE BGM)
3 Dead Lock (Yukiwo's STAGE BGM)
4 古都 -KOTO- (Kaede's STAGE BGM)
5 Human Complex (Bernhald's STAGE BGM)
6 Angel Beat (Silene's STAGE BGM)
7 Be Cool (Sonson's STAGE BGM)
8 人別帖 (SOLO PLAY SELECT)
9 共鳴 (Faroha's BGM)
10 道 -ROAD- (MAIN THEME)

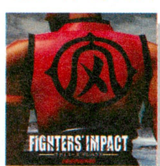
ZTTL0003



TECH謹製CDプレーヤーなのだ

第1回は FIGHTERS' IMPACT

アーケードではあまり姿を見なくなった作品ではあるが〜。しかし記憶をたどればサウンドはオシャレだった!!　イケてるサウンドを聴いてちょ〜だい。





[FIGHTERS' IMPACT]
サウンドレーベル
発売中・2500円[税込]

MISSION 2 メビウスリンク3D -Through All Eternity-

『メビウスリンク』シリーズ、ついにPSに登場!!

『メビウスリンク』は'95年9月にWindows3.1版で登場して以来、スペースウォーシミュレーションの定番として人気を博してきたソフトだ。Windows95用の『メビウスリンク2』、『アルファリンク』と、統一された時間軸を中心に展開されてきたシリーズの最新作が、3Dとなってこの秋PSに登場だ!!



⬆艦隊を中心とした戦略性の高いゲーム展開と、リアルな3D映像は必見!!

テックPSオリジナル企画進行中!!

TECH編集部では、これまで、ウィンドウズ用CD-ROMマガジン『TECH Win』で、メビウスリンクのオリジナルシナリオを読者に提供してきた(現在もアルファリンクシリーズで展開中だ！)。もちろん、本誌でもオリジナルシナリオを企画中なので、楽しみに待っててくれ!!



コスチュームデザイン原案

ジャンル：SF戦略シミュレーション
発売日：'97年秋発売予定
価格：価格未定
発売元：伊藤忠商事株式会社 コンテンツ事業部
制作：アイマジック

MISSION 3 TECH RPG コンテスト

キミの自作RPGをPSに移植するぞ!!

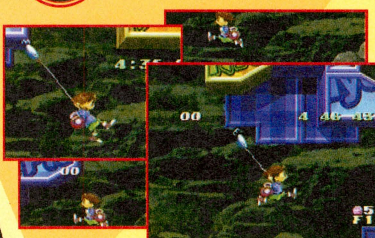
テック編集部が5月23日に発売するWindows95用RPG作成ツール『RPGメーカー'97』。その作品コンテストを行ない、優秀作をPSに移植。テップレのCD-ROMに入れちゃう計画が進行中だ!!



RPGメーカー '97

⬅プログラミングできなくてもスンゲーRPGがガンガン作れちゃうのだ!!

MISSION 4 海腹川背・旬 エクストラステージ



絶賛発売中の『海腹川背・旬』。テップレでもオリジナルのエクストラステージが大好評。次号もヘナチョコゲーマーを思わずチビらせる超絶ステージを大収録。チビりまくっていただくのだ。

「時にはデジタルなお話を…」

Digital Entertainment Columns

プレイステーションの楽しさってなんだろう？ デジタルに変換された娯楽のエッセンス。
エンターテイメント業界のエキスパートたちが紡ぎだす、
デジタルエンターテイメントコラム集!! 今回はどんな話題が飛び出すかな。



遊びをクリエートするってこれでいいの？

佐藤 明［レーサー＆747パイロット］
（さとう・あきら）

皆さんお元気でしょうか。このコラムが掲載される頃、ズーム開発部は修羅場。いわゆるマスターアップと称するもので『ZERO DIVIDE2』の完成である。 イヤー長かった、(現時点では大変な状態だが)も一知らないうちに桃の木も育っちゃうぐらい長くかかってしまったが、結構好いですよこれが。濃いめのゲームと、愛が足りないとお嘆きの方々にはちょっとですがお勧めしておきましょう。手前味噌の話で大変恐縮ではあるが、編集者の方から『ZERO DIVIDE2』の話もしてよーんと言われたので、ちょっと宣伝でした。

自社宣伝はこのくらいにして、更に編集者の方が電話でおっしゃるに、「肩書きぐらい書けよ、えっ、ZOOMのなんだかわからんでしょうが」とのこと。「はい、本職はレーサーでたまに747のパイロットやってます」と言う前に危険を察知したのか、電話が切れてしまった。なかなかテックもやるもんである。

さて、レーサーの事であるが、ちょっと前までは"F-1"［インディカー］に乗っていたが最近はもっぱら"ナスカー"である。勘の良い方は(誰も信用してないか)もうおわかりと思うが、PCゲームの話である(おいおいここはプレイステーションのコラムだぞ！)。ハンドル繋いで、セッティングデータはインターネットからダウンロードして、ヘルメットして、手袋はめて、本当のレースと同じ周回数でやっている(それも仕事中にだ)。誰にも見せることのできない姿で、汗だくの私はアドレナリン親父となっていく。

1レース終わると約2時間が経過している。「今日のピットはいい仕事してくれたぜ」と呟きながら次のレースのために、愛機のボーイング747-400全日空鯨さん仕様のコックピットに収まる。MSフライトシミュレターをセットし、足下のラダーコントロールをチェックし、スロットルをゆっくり押し込み離陸する。「今日のフライトは千歳—羽田の定期便か」(なんでやね)、「ナイトクルージングもおつなもんだ」と言いつつ無事羽田に ソフトランディング、「ふむ、5分早く着いたか」と煙草に火をつけた。「帰りますよ……」。いきなりスタッフからの内線電話で我に返った。「よし、帰ろう。今日もいい仕事をした」。こんな毎日の私でした。

ではまた。

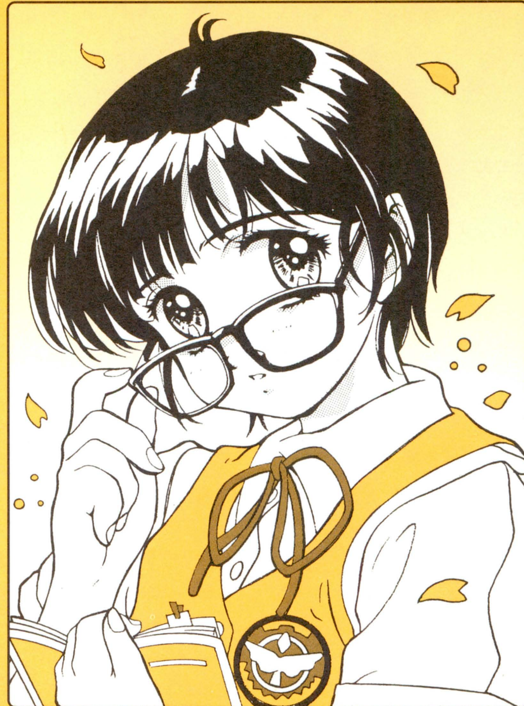
VOICE
株式会社ZOOMの代表。ゲームのプロデューサーをしている。昨今PSでリリースされているゲームは、おもしろいですね。つかみが良いと思いますよ。

ガラスの奥の瞳にクラッ！

すぎやま現象［イラストレーター］
（すぎやま・げんしょう）

デザインおまかせで複数のキャラクターを依頼された時に、必ずといっていいほど描いてしまうのが眼鏡をかけた女の子です。バリエーションのひとつとして楽だからといった理由ではなく昔からなにか眼鏡の女の子に魅かれてしまいます。なぜだろうと考えるといくつかの推測が思い浮かびます。今どきのおしゃれな女の子達は眼が悪くなるとコンタクトをいれてしまうのが普通ですが、そんな中、眼鏡をかけているということは、自分をまだ飾ろうとしないピュアでプレーンな女の子であるからだろうと思います。だからこそ一見その眼鏡のせいで野暮ったく見えていたとしても、ガラスの奥で揺れるおおきな瞳に、蝶になる前のさなぎの潜在的美しさを見て、ときめいてしまうのです。また時に、メガネはそのかわいらしさを一層引き立てることもあります。セルロイドの黒ぶち眼鏡がおしゃれに都会的な知的イメージを演出してくれたりとキャラクターをつくる上でもとても大切な小物です。

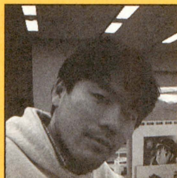
今夏に発売の『フォトジェニック』のヒロインのひとりにも、織原いずみちゃんという眼鏡のヒロインがでてきます。どうかあなたの力で彼女を蝶にしてあげて下さいませ。



VOICE
ファイナルロマンス2＆Rでキャラデザ作監、ボイスパラダイスでキャラデザなどゲームメディア中心に活躍中のイラストレーター。現在フォトジェニック(PS・SS)に全力奮闘中。

VOICE

杉山一郎・株式会社アスキーET第一制作部プロデューサー。『トゥルー・ラブストーリー』の開発を取りまとめた人。打ち合わせと称して毎晩酒を飲むのが仕事らしい。転校&遠距離恋愛経験者。



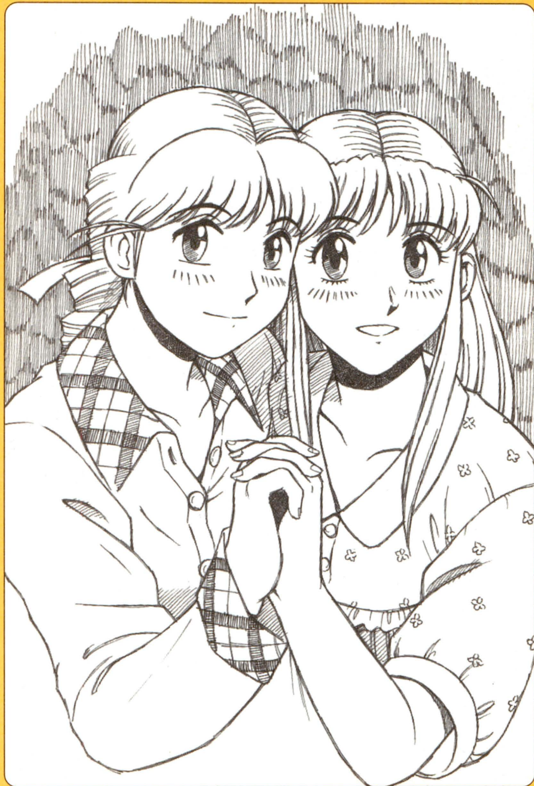
ラジオも次回作もパジャマだ!

文:杉山 一郎[プロデューサー](すぎやま・いちろう) イラスト:松田浩二[イラストレーター](まつだ・こうじ)

この号が発売になるころにはもう放送が始まってるんだけど、先日『RADIOトゥルー・ラブストーリー パジャマでいっしょに ネ』の制作記者発表をやったのだ。番組はもう聞いてくれたかな? このコラムを読んでる熱心なトゥルラーなら当然チェック済みだと思うけど、毎週木曜日の深夜2時30分から3時、文化放送で放送中なので、忘れずに聞いてほしい。菊池さん(綾音ちゃん役)と池澤さん(みどりちゃん役)のパジャマトークは深夜に効くぜ! ……な〜んて、この原稿を書いてる時点では一度も収録が行なわれてないので、ボクも中身がどんな感じになるのかわからないんだけどね。ま、想像、想像。

……で、制作発表なんだけど、パーソナリティの菊池さんと池澤さんがそろってパジャマで登場! ふたりともとても仲良しで、ずっとじゃれあってて、むちゃくちゃかわいかったぜ! なんかラジオの成功まちがいなしって感じ。

パジャマといえば、ゲーム中でパジャマ姿が出たのって、みさきの禁断イベントと弥生ちゃんの風邪のお見舞いイベントだけ。弥生ちゃんはともかく、みさきのイベントはあやしいよね。……次回作では、女の子全員のパジャマ姿が見たいなぁ。高原さん(トゥルーのシナリオライターなのだ)、吉田さん(トゥルーのディレクターなのだ)、今度は全員パジャマでいっしょに ネ♥ だよ。



VOICE

松田浩二・『トゥルーラブストーリー』のヒットで注目を集める新進気鋭イラストレーター。他の開発スタッフがのんびり次回作の準備を進める中、ひとりイラストの仕事で多忙を極める。ビッツラボラトリー所属。

VOICE

近日発売、『ネクストキング 恋の千年王国』。1番のウリは、恋愛十対戦。命とプライドを懸けて女の子を奪い合うバカバカしくも激しく熱い争い!! ぜひモテないお友だちと醜いバトルを繰り広げてほしい。



"ヘンな女"はお好きですか? 僕は嫌いじゃないですよ、わりと

桝田省治[ゲームデザイナー](ますだ・しょうじ)

ここのページは前を向いても後を見ても女の子のイラスト花盛り。D誌みたいだナと思いつつ僕のコラムだけ貧相なのは悔しい。春ですしネ、今月はマネしてみました(笑)。

右のイラストはもうすぐ発売の『ネクストキング』(バンダイ)に登場のギャルたちです。彼女たち、特におかしなところはないように見えますね。どちらかと言えばフツウ……?

全国5万人弱の奇特な桝田省治ファンの皆さん、ご安心を!!

ネクストキングには12人の女の子が登場しますが、ひとりもマトモなのはいませんから。宣伝にだまされてギャルゲーを買ったつもりの方は1時間で発狂すること請け合い。

というわけで今回は僕がいままでに出会った"ヘンな女"のお話です。

●人と人をつなぐ橋になりたい女

高校時代、英語が苦手な僕のためにテスト前にいつもヤマを張ってくれたのが"その彼女"です。

あるとき将来の夢を聞いてみたんです。"その彼女"は天使のように微笑みながらこう言いました。

「もっと英語を勉強して国際的に人と人をつなぐ橋になりたいワ。子供の頃からの夢は、イギリスに行って高級娼婦になることよ!!」

大学を卒業して渡英したらしいことは風のウワサで聞きました。その後は知りません。

●傘を振る女

外は雨が降っていました。喫茶店を出ようとした僕と入れ違いに"その彼女"は濡れた傘をたたみながら入ってきました。水滴を落とすために入り口で傘を振っていました。

1時間ほどして晴れ。

僕は再びその店の扉を開け、傘を振り続ける"その彼女"の姿に不覚にも悲鳴を上げたのでした。

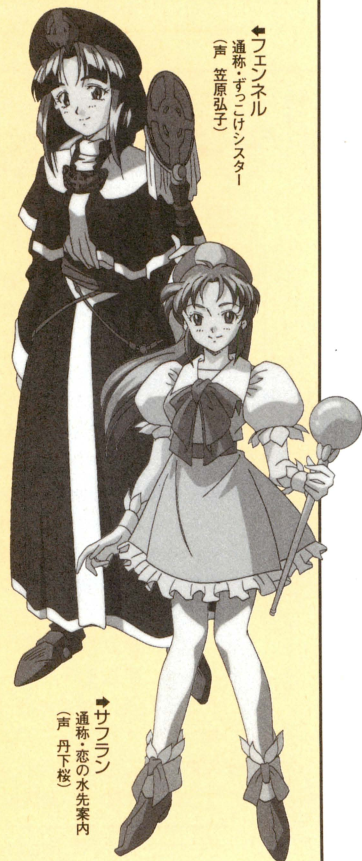
●ホテルの廊下ですれ違った女

赤坂見附駅前、通称パジャマホテルの狭い客室フロアの廊下。すれ違うふた組のカップル。ひと組の男は僕。もうひと組の女が"その彼女"。実はこのふたり少し前に別れたばかり。

特になにごともなかったですよ。

すれ違いざまに"その彼女"が僕のお尻を優しく撫でてくれたことを除けばね。

ほんじゃまた、来月!



←フェンネル
通称・ずっこけシスター
(声 笠原弘子)

→サフラン
通称・恋の水先案内
(声 丹下桜)

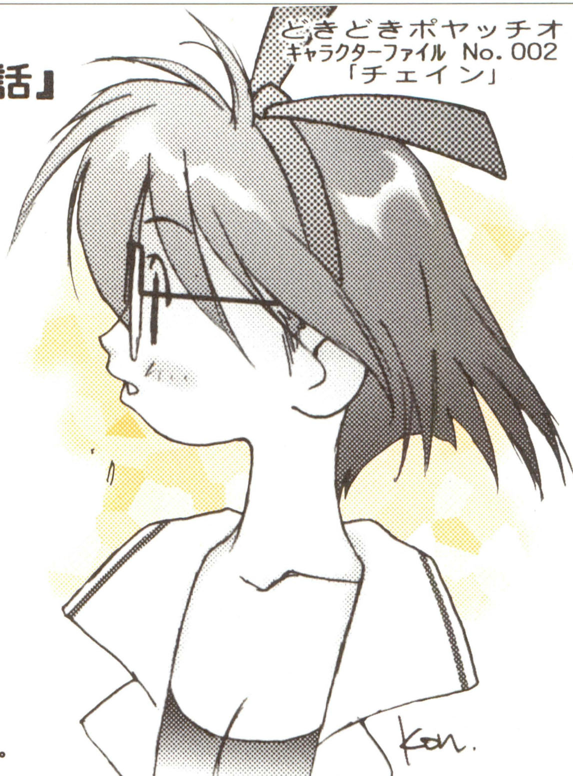
羊の戯言（ひつじのたわごと）キャラクターデザイナー by 近藤敏信 『シンクロ率120%のお話』

●アクションゲームにおけるジャンプという動作は実に興味深い……。
ジャンプ中はプレーヤーはマイキャラを操作できないのである!! （ある程度操作できるモノはあるけどネ）
このジャンプに代表される操作系のポイントはジャンプをする……という動作自体はプレーヤーの意志で発動するが、その動作中はプレーヤーの操作を受け付けないというところだ!!

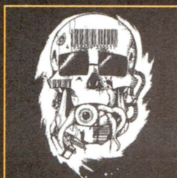
●この操作システムではマイキャラを常時100%のシンクロ率で操作するのは難しい……。
しかし思いどおりに操作できたとき、プレーヤーはマイキャラとのシンクロ率を120%に感じるのだ!!
格闘ゲームは、この操作系を多く取り入れて成功したジャンルの代表格であろう……。必殺技はもちろん通常技ですら、この操作系で構成されているのだ!!
だからこそ格闘ゲームでは、うまく操作できたときの快感は大きい!! まさにシンクロ率120%ゲームなのだ!!

●ちなみに海腹川背は、また少しちがった方法論でシンクロ率120%を達成しているのだが、その話はいずれの機会に……。

P.S.インフルエンザで死にそうだ……みんなも気をつけよう。



VOICE
主にキャラクターデザイナーなゲームクリエーター。代表作『海腹川背・旬』は好評発売中!! 現在、日本ソムリエ協会に関係している仕事をしているのだが、本人は酒はダメだったりする（笑）。



S大情報管理学科 それが、私の出身校……(^^;

南原 順［作家］
（なんばら・じゅん）

去年、『メガチュード2096』というロボット対戦ゲームに登場するマニューバルウェアというメカのデザインコーディネートをやらせてもらったんですけど、その打ち合わせで、まざまざとプレイステーションの性能を見せられましたねぇ。それまで、プレイステーションをさわったこともなかったので画像の美しさには、驚いたっす。テレビゲームも、あれから、ついにここまで来たのかって。

え？ あれからって、なにって？

あれからの、あれってのは、いまから15年前、Kランド（本店原宿）の向ヶ丘遊園店でバイトしていた頃っす（当時、大学生）。そこで、私は、見たのよ。家政婦は見た！ じゃなくて、ファミコンの登場を。

すごかったっすね、ファミコン発売当時の人気は。特に、お正月は、それ目当ての人ばっか！ けど、各店15台くらいしか割りあてがないの。だから、一瞬で売り切れ。

おまけにあの頃は、買ったファミコンを、テレビに取り付けられないって家がいっぱいあった！ なもんで私らバイトは、取り付けに行かされたのよ。たかがファミコンだぜーっ、そんなんで出張取り付けなんてありかよーって、いまじゃ笑っちゃうけど、大マジよ、当時は。

そんなわけで、あのファミコンと同じような金額でこんなスゴイ機械が買えるんだから、たった15年ぐらいで世の中すっげーっ進歩したなぁと、プレイステーション見ながらしみじみ感心。

思えば、私が大学でコンピューターのソフトウェアの勉強していた頃って、パソコンのソフトはカセットテープだったし、値段もいまの倍以上した。だから、大学にある大型コンピューターでプログラムを組んでたのですが、これが、いまから考えるとすごいコンピューターだった。

マークカード読みとり方式といって、作ったプログラムを1行ずつカードに書いて、1文字ずつ該当する場所を塗りつぶす。200行あったら200枚塗るわけ。1枚塗るのに4分くらいかかるから、200枚だと14時間以上かかっちゃうというわけ。プログラムを考えているよりもカード塗っている時間のほうが長い場合があったりすることも多々あったりするわけ。

でもって、その200枚のカードをカードリーダーって読みとり機にかけるんだけど、途中でカードがつまったりすると、最初からやり直しになるの。

14時間かけて塗ったカードを機械は、ダーッと数分で読んでおしまい。寝ないで塗ってきたのに、たった数分でおしまい。

しかも、ちょっと1文字間違えたくらいでエラーだとか言って、「てめーのプログラムは処理できねーんだよーっ」という冷酷なメッセージが返ってくる。おまけに、すべて英文メッセージ。辞書をひかないと意味もわからない。また、ひいても意味がわからなかったりする。

機械の前に立って、こいつは血も涙もない鬼野郎だぜと、何度思ったことか(^^;。

その私が、にこにこマック使ってんだから科学の進歩はスゴイねぇ。

VOICE
作家。2年前まで、ゲーム会社でプロデューサーをやっていた過去あり。小説『女神異聞録ペルソナ』（ビクターブックス）は5月頃発売です。ゲームの始まる前までを書いた内容で、各キャラの秘密満載です。

VOICE



いない（あなた）プレーヤーとのやりとり、演じるのは役者冥利に尽きる

豊嶋 真千子［声優］

（とよしま・まちこ）

12月28日生まれ、茨城県出身。主な出演アニメは『美少女戦士セーラームーンSS』パラパラ役など。桑島法子と『GIRLS BE』を結成、活躍中。4月からラジオ大阪で『GIRLS BEのなにかとポヨポヨ』好評放送中!!

私は趣味でゲームをやったりしますが、特に自分の出演したゲームは、遊びと仕事の反省を兼ねてできるだけやるようにしています（ほとんど遊びだったりしますが……）。最近では後藤育美役で出演したプレイステーションソフト『トゥルー・ラブストーリー』をPlayして、育美ちゃんに会うために毎日放課後はグラウンドへ通いました。

そしてほかの魅力的な女の子に振り回されつつも、育美ちゃんとハッピーエンドを迎えたときは、やっぱり嬉しかった（？）です。

思い起こせば私が初めてテレビゲームのお仕事をしたのは、スーパーファミコンの『かまいたちの夜』でした。セリフはたったひとつだけ。それも悲鳴です。でもいろいろな状況を想定して、何十パターンもの「キャア〜!!」という声を録音したのを覚えています。そのときは「あーいまのゲームって声が入れられるんだぁー」と感心しました。そして初めて自分の出演したゲームをして「キャ〜!!」という悲鳴が聞こえてきたときには、怖さなんか全然なくて、ほんのり嬉しい気持ちと、「もうちょっとこんな風にやったほうが怖かったかなあー」なんて反省する気持ちが入り混じっていました。

それから32ビット機が出現して、いきなりセリフの量が増えたような気がします（これはCD-ROMだからだと思いますが）。そんななかで私が1番とまどったのは、ゲームの場合自分ひとりで芝居をしなければいけないということです。それはどういうことかというと、主人公がプレーヤーだからなのです（この場合声を入れないことが多い）。たとえば恋愛シミュレーションの場合、プレーヤーに口説かれたりするときの反応のセリフは何パターンもあるわけです。それを共演者がいない状態で、相手のセリフを心のなかでイメージしながら、女の子のさまざまな気持ちの動きをセリフで演じるのは、役者冥利に尽きるというか、結構大変なのです。

そういったこともあってか、自分でゲームをプレーするようになって、プレーヤーの気持ちがわかったような気がします。恋愛シミュレーションなどで、一生懸命女の子の気持ちを考えて行動したり、発言したりしても、冷たいセリフを言われてしまったときには、「男の子って大変だなぁ〜」と改めて思いました。ぜひ恋愛シミュレーションで得た知識や経験を、実際の生活で活かしてほしいです。結構意外とマジで役に立ったりするんじゃないかと思うので。

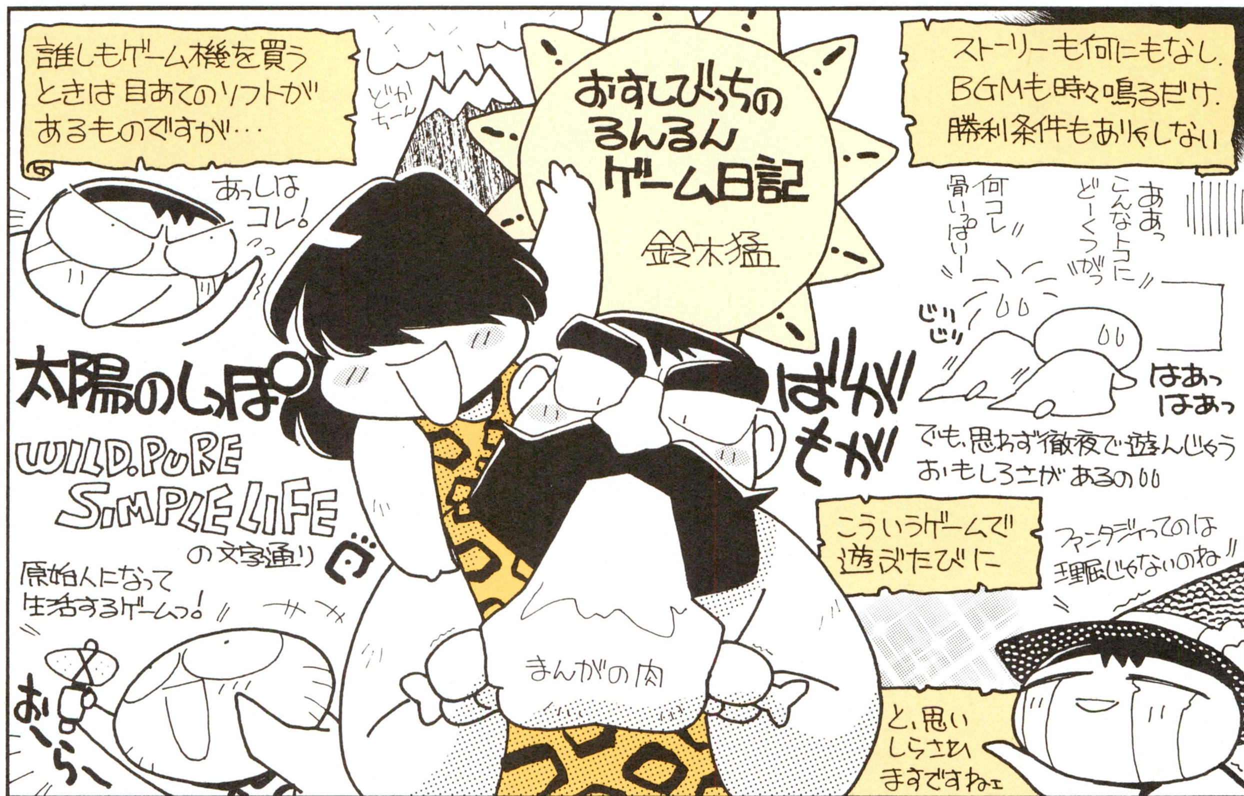
このほか、私は仕事で関わった作品以外にもアドベンチャーやロールプレイングなどをやりますが、まるで映画みたいになってきているのでビックリしました。ゲームはひとつの文化として育っていっている気がします。これからの未来、いくつもの名作が生まれて、感動したり影響を受けたりするゲームに出会うのではないでしょうか。

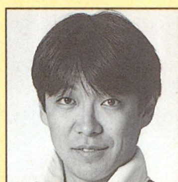
私はそういう作品に出演したいし、またプレーヤーのなかから、私がアニメを見て声優になりたいなぁーと思ったのと同じように、ゲームをやって声優になりたいと思う人たちが出てくるかも知れないですね。

以上、豊嶋真千子でした。

VOICE

テーブルトークRPG『モンスターメーカー』（共著）のデザインから、イラスト、マンガまで描くマルチなひと。現在は多忙のあまり、『FFⅦ』がさっぱりすすめられないのが不満のタネとか。趣味は歩くこと。





なんとKマートはワイケレだけでなくダウンタウンにもあったのだ！

内藤 寛［プログラマー］
(ないとう・かん)

『たまごっち』に手を出しつつ、ジェットスキーの経験も重ね、ラジオ番組(そういえば、隣のページでアシスタントのマチリンこと豊嶋真千子ちゃんも書いてるらしい。マチリン、ちゃんとラジオの告知しといてね☆)も休まずに続けながら、ようやく『RUNABOUT』が完成しました。ゲーム音楽を担当してくれたザ・サーフコースターズと高橋里華ちゃんによるライヴ形式の完成披露パーティも無事に終了し、ホッとひと息。そこで、今回はこの『RUNABOUT』の開発裏話を少し語っちゃお〜かな？　実はこの痛快カーアクションゲーム『RUNABOUT』に出てくる様々なシチュエーションは僕の実体験に基づいてたりするんですよ。

たとえば、中級コースに出てくる高速道路の料金所。中央道の八王子とか東名道の用賀なんかを通る時、空いてる所をす速く見つけて入り込みますよね？　瞬時の判断がタイム短縮に関わるっていうおもしろさが、ゲーム中でもしっかり活かされてますよ。でもせっかく700円払って高速にのったのに混んでるとムカつくじゃないですか？ そこで、700円返せ〜っ！ 混んでる時はタダにしろ〜っ！……という想いを込めて(?)念願の料金所ブッチギリができます(笑)。それから、パリの早朝をイメージした上級コースは川のほとりから始まるんですが、パリで僕が実際に見た光景を参考にしています。対岸に立ち並ぶ古い建築物がライトアップされた様子がすごく印象的だったんですよ。

あとコース内に配置した車や人にも各々裏設定があって、ちゃんとそこに居る必要性を各々持ってるんです。たとえば、初級コースに海を眺めてるアベック(オイオイ、アベックは無いだろ!?　カップルだろ？　やっぱ)が居るんですよ。その人達のそばをギリギリで走って行くと驚いて海に落ちるんで(笑)、そのまましばらく行くとまたアベックがいるんです。これがポイントです。実はこのふたり、出張と偽って若い女子社員と観光に来ている不倫カップルなんです。しかもタクシーのなかで些細な事から喧嘩になり、見兼ねた運転手さんが綺麗な景色で機嫌を直してもらおうと、連れてきてくれた所なんですよ(笑)。まだありますよ。中級コースの料金所を出るとすぐに停車しているヒンシュクな車があるんですけど、このドライバーは25年前に免許を取ってから、滅多に運転することがなかったオバさん。今日は親戚の家からお米をもらって、どうしても運転しなくちゃいけない状況になり、運転したはいいけど料金所を抜けた所でお釣りを車内にぶちまけちゃって、端に寄せるとか家に帰ってから拾えばいいものを、すぐに拾っちゃってるんですね(笑)。あとは、中級コースのトンネルの中で、無理矢理追い越した地元カーの兄ちゃんに激怒した大型トラックの運ちゃんが、幅寄せで車を止めさせて喧嘩してるところとか……。まだまだあるんで、みんなが遊び始めた頃、第2弾を語っちゃうぜ！



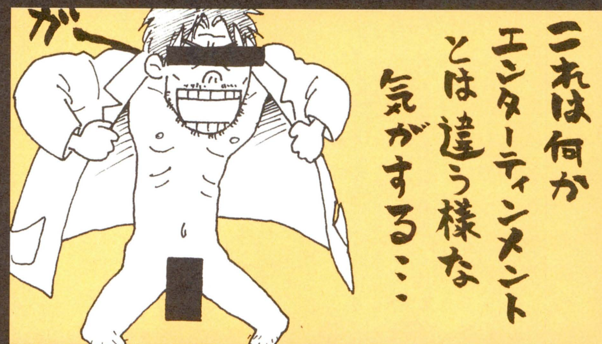
VOICE
5月23日発売の『RUNABOUT』の制作を終え、久々に自前のNSX-Rでサーキットに走りに行こうと企んでる。2本のレギュラーラジオ番組も絶好調。「じゃ、マチリン。今の気分を即興で歌にしてみよう！」



下品な話でスイマセン

北久保 弘之［演出家］
(きたくぼ・ひろゆき)

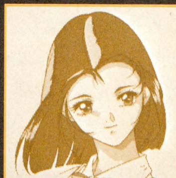
連載3回目にして、早くもデジタル・ネタで無いコラムになっちまいますが、ヒサカタブリに酒を呑んだときのお話ネ。先月、某テアトル新宿で某"押井守"(あんまし説明の必要は無いと思うが、劇場版アニメ『攻殻機動隊』等で世界的にユーメーな監督サン)の特集をオールナイトでやったです。で、当日は本人の舞台挨拶がありやして、押井さんといっしょに知り合いの某"樋口真嗣"クン(こいつもあんま説明いらんと思うが、怪獣映画の『ガメラ』、『ガメラ2』等でトバシてるグレートな特撮監督だ)も来るっつーので、俺も一応、顔だけ出しとこーと思ったら、そのままアサまで宴会にトツニュウ。死ぬ。その日は他にも映画関係、役者関係、劇場関係の方々がいっぱい来てまして、ディープでアシッドな話題がバトルロイヤルだったのだが、この酒の席で初めてお会いした方から、過去に自分達が作った作品の話題が出るんですわ。押井さんや樋口くんや俺のやった、アノ作品のココが良かったとか、アソコのシーンのコノ部分にグッとくるとか……。イヤ、これには参った。俺らの仕事はナニかっつーと、横文字でスカして言えば"エンターティナー"なワケですが、ざっくばらんに言うと、要は"娯楽屋さん"なのだな。つまり本質的にはストリップ劇場の踊り子さんと大した違いは無いワケで、客のウケを取る為ならば、舞台の上でチ○コもろ出しで腰を振るカクゴは出来ているワケではあるが(押井さんは「オレはいやダ！」とぬかしとりましたが)、シカシそれはあくまで"作品"に込める"怨念"の話でありまして、普通に酒呑んでる時のセーシンコーゾーは、当然"踊り子さんモード"には入ってナイんですわ。そりゃ勿論アレですよ、自分達の苦労して作った作品を褒めてもらえるって事ぁーウレシーんですがね。でも俺らの踊る舞台って、映画館のスクリーンとか部屋のTVモニターの中だったりするワケで。それ以外の状況でイキナリお褒めの言葉を頂くと、ココロの準備が出来てないワレワレとしては、ズボンを下ろす前に上からチ○コ触られてる様な、ヒジョーに気色ワルイ感触を受けたりするのである。ハズカシゲも無く「お客さん、アタシを見てぇ〜!!」ってな精神状態になるには、ソレナリに前戯が必要なのね。俺らモノ作りしてる連中も、素顔は意外にシャイ・ボーイだったりして。と言うワケで、「お客様の皆々様方、くれぐれも舞台の上の踊り子さんには、直接お手を触れない様、御協力をお願い申し上げます」。



VOICE
時々、マッサージ屋さんに行くのだが、体中がコリまくり。で、「体は50代位っスかねぇ？」と聞いたら「まだ40代位ですよ。」俺は30代だっつーの!!

VOICE

春になると、いつも見慣れた風景なのに、すっごく新鮮に見えたりするときってあるよね。明日は練習サボって、公園にでも行こうかな……。



私にとっての"デジタル"

佐野倉 恵壬 [NOël]

(さのくら・えみ)

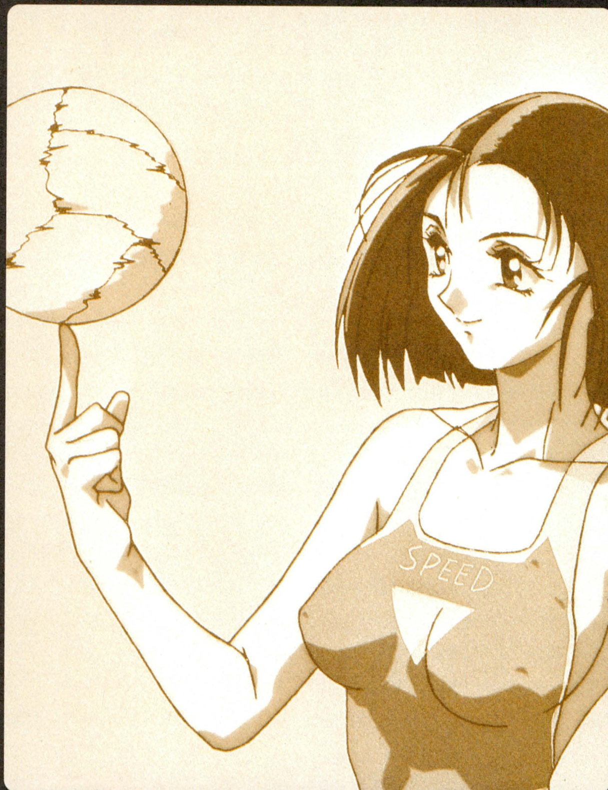
この間ね、大切にしていた腕時計が壊れちゃって、代歩たちに新しい時計を買うのにつきあってもらったの。壊れたのとおんなじ形のものを探したんだけど、アナログ時計だったからなかなか見つからなくて、結局買えずじまいだったんだけど。代歩も由香も「ふっるーい。いまどきアナログ使ってるのって、恵壬ぐらいだよ」だって。

でもね、私はアナログ時計のほうが好きだな。なんとなく、あったかみがあるから。電話とかにしても、ビジュアルフォンもいいけど、どっちかっていうと普通の電話が好き。手紙がいちばん好きかな。あ、だからって決して"デジタル"を否定してる訳じゃないの。むしろ、由香みたいなメカに強いコは"カッコいい"なんて憧れちゃうもの。

"デジタル"っていうと、ハイテクとかメカってイメージが強いけど、"鍵盤楽器の鍵"っていう意味もあるの。知ってた?

だから、私にとっての"デジタル"は、"ピアノの鍵"なの。いま、思いっきりピアノを弾いてみたい気持ちだからかも知れないけど……。私、人と話したり、つきあったりするのがヘタだから、ピアノを通じて気持ちが伝えられるとイイな。

こんなこと言ったら、代歩と由香にまた笑われちゃうね、きっと。



VOICE

ZUNTATA(ズンタタ):タイトーサウンド開発チームの総称。
ばびー:サウンドエフェクト、アルバム制作の担当者。花粉症。



ビールには"ちくわ"だ!

ばびー(ZUNTATA) [サウンドエンジニア]

(ズンタタ)

世のなかのいろいろなものには"定番"と呼ばれるものが数多くある。たとえば、ビールには枝豆、さんまには大根おろし、海水浴ならスイカ割り、音楽ならZUNTATA(ん?)というように、特に誰が決めたというわけでもないのに、大宇宙の法則のごとく誰もが納得する最大公約数的なものがそうだ。

でもこの"定番"ってやつが実はクセモノで、どんな人でも納得できるかわりに、あたり前すぎておもしろみに欠けることが多い。特にビールには"ちくわ"だと思っている僕のような根性曲がりには、なかなかどうして我慢ならないものがある。

そんな僕が、その"定番"に真っ向から立ち向かってサウンドを作ったゲームが『ファイターズインパクト(以後F.I)』だ。

『F.I』はいわゆる"ポリゴン対戦格闘ゲーム"なわけなんだけど、各キャラごとに、3つの格闘流派が選択できたり、技をスライド式につないで、オリジナルのコンボを作れたりと、さまざまなおもしろい趣向が随所に散りばめられている。そこでサウンド面でもそれに負けじと、BGM担当のYack.氏と知恵をしぼり、格闘ゲームサウンドにおける"定番"からの脱却を図ってみた。

まず、サウンドによる演出をひとりプレーと対戦プレーとでは、ガラッと雰囲気が違うものにしてみた。これは、対戦するのがCPUか人間かでプレーヤーの遊び方が違うはずなのに、サウンドが同じでは芸がないなーと思ったからだ。

Yack.氏もノリにノって(勢いにまかせて?)BGMをひとりプレー用と対戦プレー用の2バージョン作ったり、ゲーム中のナレーションも、ひとりプレー時は女性の落ちついた雰囲気に、対戦プレー時はノリのある男性DJ風にと、1粒で2度おいしい某菓子のような構成を作りあげた。

格闘ゲームのサウンドで、最も重要なのはなんと言っても、攻撃がヒットしたときの音(いわゆるパンチ音、キック音)だ。僕は参考にと、いろいろな格闘ゲームをプレーして(あくまでも仕事よ、いやホントに)そこらへんのサウンドを聞いてみたんだけど……。「ばしっ」、「ばきっ」、「ばしゅっ」……ど、どれも一緒じゃないか──っ!テレビやアニメの影響もあるんだろうけど、本当によく聞くデフォルメされた"あの"音の応酬だった。

『F.I』ではあえてパンチ・キックの音は、抑え目なナチュラル系の音にして、特殊技などのほうにデフォルメした音を配してみた。すべてをデフォルメしてしまうと、サウンドで特に聞かせたいポイントが、ぼやけてしまうからだ。それに格闘技の持つ"静と動"を表現してみたかったということもある(なんかカッコいいぞ)。

果たして"定番"からの脱却が成功したか否かは、4月25日発売のプレイステーション版『ファイターズインパクト』を、実際にプレーして確かめてみてくれ!

ちくわでも食いながら。

●ZUNTATA ニューリリースCD
4/25 ガメラ2000-オリジナルサウンドトラック-
5/30 レイフォース-ラビング・ビート-

やはり、ただ者だった……

花田ポン吉劇場



サソキュー、もうおちまい!!
てっぷれ編集部だより'97.4.17 08:25am

わーい、太陽が上ってきちゃいました、あ・さ・だ・よ～ん。……ぐう……。

思わず寝てしまいました。現在、4月17日の午前8時を過ぎたところです。「極限まで追い詰められたオレの力を見よ!!」とばかりに自分を背水の陣に追いやったのですが、なぜかミラクルパゥワァは発動せず、放心状態になる間も惜しんで書いとるわけですな。

さて今回は、なんのこたぁありません。てっぷれ編集部の断片的なできごとを「これでもくらえ!!」とばかりにお見せして、編集部を理解していただこうってワケです。最近は政治なんかも"開かれた"ってのがキーワードなんでしょ？え、こんなんじゃかえってわからないって？　いいのいいの、目標は"開かれた謎の編集部"っすから。

「って、ここまで来てまだ書いてたんすか、もう本出ないっすよ(泣)」(FROM:大日本印刷さま)

ふり向けばそこに愛……アイアイはおさるさん

今月のいろいろな"今月"

- ●今月の撃墜王 ------------------------編集部内ベンダー"ガボガボくん" ❶ のココア11杯、コーラ7杯(ウップ)
- ●今月の偉大なる足跡-------------大リーグロジャース"のも"選手のサインボール ❷ (提供:アジェンダさま)
- ●今月の限界状況脱出アイテム -----日清カップヌードル ❸ (提供:デジタルパブリシティーさま)
- ●今月のトレンド ---------------------泣きそうな顔'97 ❹
- ●今月のコマッタちゃん-----------原稿つまらせたうえにクシャクシャにしてくれるコピー機 ❺
- ●今月のてっぷれ総生産低下ゲーム----ZERO DIVIDE2 -THE SECRET WISH- ❻ (ZOOMさまの陰謀か!?)
- ●今月のぷれすて -------------------スペース難でついに高層化!! ❼
- ●今月の謎------------------------------初台一匹屋の『たこ焼きデジタル』と『たい焼きアナログ』 ❽
- ●今月の残金 --------------------------昨日『たこ焼きデジタル』を食べたので、あと1236円 ❾
- ●今月の原稿ぶっちぎらー --------ぶっちぎり大魔王:花田ポン吉(すいません、まだ書いてます)
  ぶっちぎり大魔王次点:先生 ❿ (先生、ともにがんばりませう)
  ぶっちぎり大魔王次々点:編集者豊泉(関取ではありません)
- ●今月の標語 ---------------------------「いいかい、よしお ⓫。"明日"っていう字はね、明かるい日と書くんだよ」

「わかんねーよ、ぱか？」というあんたのための図解コーナー



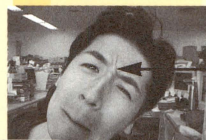
❶これが"飲まずにおれん光線"を発する問題のガボガボくん(人物は別売です)



❷サインボール、アジェンダの小林さんは、"のも"とツーカーな仲らしい。



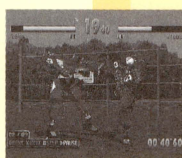
❸うまいっすよ、最高っすよ、ん～萌え萌えっすよ。



❹そのまんま(うちの社チョーは西)。そんな顔してもだめだ、早く原稿書け。



❺つまったら2度と離さないスッポンみたいなコピー機だ。



❻だってハマっちゃったんだからしょーがないじゃん。



❼上がデバッキングステーションでね。下がファイティングボックスなの。バブー。



❽店のおやっさんに名前の由来を聞きたいんだが、こんなすげーネーミングセンスをお持ちなのにも関わらず、見た感じあまりにふつーなかたなので、かえってコワくて聞けないのであった。ちなみに"飲むウォークマン"というのもあったりする。すんばらしすぎるぞ、ぬう……。

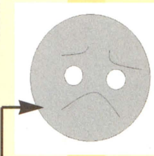


❾ヘビの抜け殻は入ってません。

❿おそれ多くて掲載できません。



⓫よしお(うそ)



⓬"ずびずばー"な顔

次号予告

てっぷれ馬鹿記事班は危急存亡の時を迎えつつも風雲急を告げながら消費税5パーセントに抵抗するも長いものに巻かれて"すまき"状態になっていたが、じつはなんも考えてなかったため原稿が進まず、今日も進行のおねーさんにむっちゃ怒られていた……(ばっかだねぇ)。はたして馬鹿記事班の運命やいかに!?

じゃなかった上の間違い。次号予告なし、だって終わりだもんよ。んじゃバイミー(ハイミーは調味料)。

◎"へなちょこランキング"は読者のみなさまの投稿がマジでへなちょこだったため担当編集者が笑いすぎで悶絶しており、仕事にならずんば記事を得ず状態で、編集部としては非常にずびずばー⓬なため、今回はお休みさせていただきます。

本舗 P.S.アイラブユー

どーも、みなさん今月もへボまってますか～？　おかげさまで、てっぷれ編集部はへボまりMAXな感じでますます超絶好調っす（泣）。こーなったら最後の手段。みなさんからのお便りだけがたよりっす。そんなわけであとは任せた。え？　やっぱダメ？

順調に伸びて濃くなってます。
（大阪府・もじゃ・11歳）

そ、そうか。……おめでとう。

おもしろいので、もっとカセットの紹介をしてほしい。
（山口県・つよし・8才）

ぬぬ、つよしくん。プレイステーションにカセットはついていないのだ。あれは"シーディー・ロム"と呼ぶのだ。覚えておくとカッコイイのだ。

ありがとうございます。でもおねーさん。弟さんにてっぷれは返してあげて、おねーさんも買ってくれるとスゴクうれしいです。よろしくネッ。

てっぷれに入ってたトゥルー・ラブストーリーのムービーばっかり見ていたら、最近、プレステの調子がいい。修理代ういたぜ。ありがとうアスキー!!
（埼玉県・やっぱり綾音だよな・15才）

うむ、やっぱり綾音ちゃんである。

今月の4コマまんが



熊本県　野尻史子



東京都　かせきらいたぁ









埼玉県　牛田もう太郎

弟が買ってきたのを奪って読んでみたら、おもしろかったです。これからも買わせるのでがんばってネッ。
（愛媛県・みゆき・22才）

編集部では原稿を、アナログジョイスティック使ってプレステで書いてるそうですが、キャリブレーションはちゃんとできるですか？　やはりワープロは『一太郎』ですか？

キャリブレーションがまともにできぬゆえ、バグりまくる編集者とこれまたバグりまくった原稿が大量発生中。早くプレステにつくキーボードが出ぬものか。あとワープロはバックスの『VJE-Pen』でした～。

たまごっちは、今度ピッチにつくそうですね。創刊号と5月号の白石のおじさまも、そちらを探すといいんじゃないの。
（愛知県・でもみんなとっくに飽きちゃってますわよ・17才）

たまぴっちですな。なんでもいいやな人から電話がかかってくると、悲しい顔をするとか。サラリーマンがみんな使ってるとこ想像すると、それはそれでおもしろいかも。

あの～、教えてください。イラストは官製はがきじゃないと送っちゃダメですか？　おっきい封筒とかはダメですか？　つまんない質問だけど、大事なことなんですぅ。
（北海道・クラウドが好き・16才）

封筒とかでもダイジョブですぅ。

『海腹川背・旬』サイコーっす。近藤敏信さんのマンガもサイコーっす。てっぷれが出る月末は、幸せがや

本舗 TECHプレイステーション スタッフ名鑑③



'97年TECHプレイステーション編集者
豊泉 博司

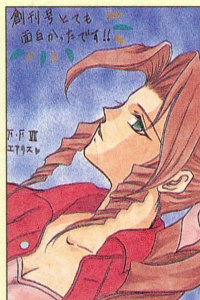
テック・プレイステーションが誇る最新鋭編集者。てっぷれ編集部中最大量のページ数を担いつつ、涼しい顔してお仕事してしまうあたりが最新鋭である。デザイナーとの打ち合わせで、疲れのためかしばしアッチ側にいっちゃうことがあり、彼の地では"恍惚の人"と呼ばれているらしい。『海腹川背・旬』命な人。

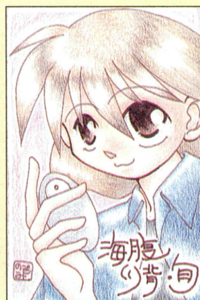
本舗 超美麗イラストコーナー(略してチョビイコ)

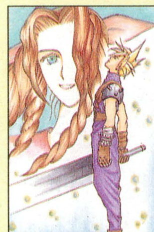
相変わらずの大人気であまりの投稿の多さに仰天状態っす。やはり、そろそろスペースを拡張せねばならぬようですな。みんなこれからもヨロシクね!!

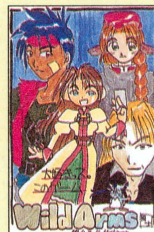


北海道　さいとう結々


愛媛県　木南明宏


北海道　山本のぞみ


静岡県　保津杉子


広島県　風士


埼玉県　無等砂和


埼玉県　風乃あん



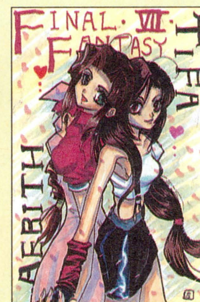
北海道
周章狼狽


熊本県　二葉ぽとす


香川県　へごぶら


大分県　はやお


京都府　楽悟助



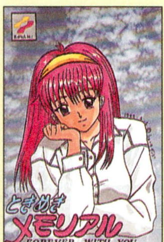
福島県　シーマ



福島県　KDD



佐賀県　ダイコン

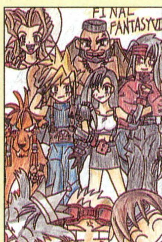


大阪府　シェーラザード

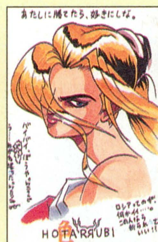


広島県　樹まっちょ


群馬県　ざくら



東京都　ハニワ



茨城県　金成知樹

ってくるので待ち遠しいっす。
(東京都・サルッポ・14才)

スタッフ一同、森川君2号のように"よろこんでいる"ぞ。

つまんなかった。もう買わない。
(大阪府・ラテカピュータ・23才)

すまん、がんばるからまた買って。

冷やし中華とマテリアはじめました。
(神奈川県・南国がいい・16才)

"全体化"を20個ください(大マジ)。あと冷や中もねっ(こっちもマジ)。

今月のプリクラ

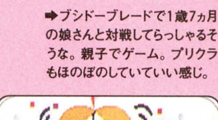

北海道　道短柔道部

⬆「いい歳してプリクラいくのさびしい」そうだけど、気にしない気にしない。よく撮れててバッチリっす。

➡ブシドーブレードで1歳7ヵ月の娘さんと対戦してらっしゃるそうな。親子でゲーム。プリクラもほのぼのしていていい感じ。



埼玉県　安田由香里



山口県　セフィロスLOVE❤

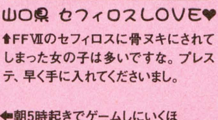
⬆FF VIIのセフィロスに骨ヌキにされてしまった女の子は多いですな。プレステ、早く手に入れてくださいまし。

⬇高校生活最後の記念に撮ったプリクラなれど、本人が写ってないとはこれいかに?　今度は自分もねっ。



岐阜県　おさるのサラ

⬅朝5時起きでゲームしにいくほどの仲よしグループです。のれんにかけた手が"芸こま"ですな。




青森県　吉田千春

話題騒然。魅惑の美少女探求コーナー［オトメノロマン］

乙女の浪漫

昨今のゲーム業界、右を向いても左を向いても見目麗しき乙女で溢れかえっております。そんな彼女たちの体温を感ぜられる記事を作りたく、このような頁(ペエジ)を始めた次第であります。以後お見知りおきを。

今月のお題 『リフレイン ラブ』に登場する女のコはどうしてあんなに**魅力的**なのか!?



上の題目を掲げておいてこんなこと言うのもナンだが、『リフレインラブ』(以下リフラブ)の女の子キャラは、ユーザーからある種盲信的ともいえる絶大な支持を得るような魅力をそれほど持ち合わせていない。これは、彼女たちのたたずまいからどことなくユーザーの好奇の目を寄せつけない雰囲気が感じられることにあるようだ。3人の主要男性キャラが用心棒のように控えているからというのもあるが(笑)、それを差し引いても安易に"美少女"というカテゴリーでくくられることを拒むかのような物腰は変わらない。ところが実際にリフラブをプレーしている最中は、彼女たちが途端に魅力的な存在に思えてくる。恋愛シミュレーションの常とはいえ、この落差はいったいどーゆーこと? というわけで、その理由をいろんな角度から探ってみたいと思います。

リフレイン ラブはこんなゲーム

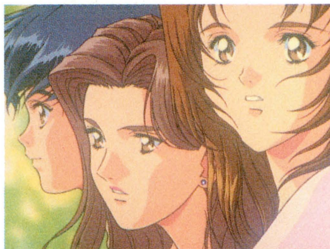
主人公を含む7人の男女の人間関係を中心とした、約半年間の大学生活を体験できる恋愛シミュレーション。若干アドベンチャーゲーム的要素が強く、プレーヤーがふだんから外出して、女の子や男友達と積極的にコミュニケーションをはかることが重要になってくる。



➡趣味やバイトをうまく活用して己を磨こう。

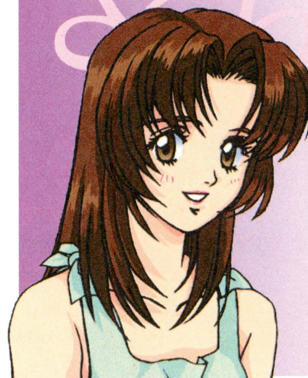
Ⓧリバーヒルソフト 価6000円[税別] 発発売中

CHECK 1 3人のヒロインの**個性**


⬆彼女たちは桜咲女子短大の同級生。高宮祥子を軸とした3人の関係は、べったりくっつき過ぎずドライ過ぎずといった、かなりいいバランスを保っているようだ。

リフラブの恋愛対象となる3人の短大生ヒロインは、ダテに20年間過ごしてきたわけではない。それなりの人生経験もあれば己の生活スタイルも確立している。ただかわいいからなんとかしたれというよりは、それぞれの女の子のスタンスに好感を持てるかが、このゲームに感情移入できるかの分かれ目になっているのだ。

さくらともみ 佐倉朋美

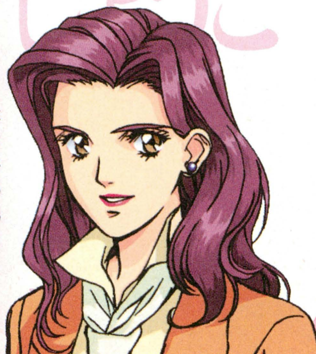


主人公の夢に現われた理想の美女にソックリな朋美。しかしそれはあくまでも主人公の一方的な思い込みであって、彼女との関係を深めていくにつれてひとりの普通の女の子としての朋美像が浮かび上がってくる。そこで幻滅したらそれまでだが、彼女の本当の魅力は、そういった普通さのなかにこそあるのだ。


➡やや寝ぼけ気味の性格をどう捉えるか?

たかみやしょうこ 高宮祥子

この外見でさらに社長令嬢とくればタカビーなワガママ娘……となりそうだが、精神年齢的にはほかのふたりよりも高く、人当たりもそれほどキツくない。特殊な環境で育ったせいか常に謎めいた感じがするけど、男ならそれさえも包みこむくらいの度量が必要。



⬅性格に嫌みがないのが、彼女の最大の魅力。

ゆうきらん 結城蘭

大学進学以来疎遠になっていた、主人公の幼なじみ。プレーヤーにとってはほかの女の子と立場は同じだが、ゲーム開始早々あれだけフランクに接されるとまんざらでもなくなってくるから不思議だ。性格的に1番わかりやすく、男冥利に尽きる女の子だったりする。


➡友達の延長という感覚でつき合える。

CHECK 2 コミュニケーション手段

このテのタイプのゲームでは生活感漂う現象やイベント——暇や退屈といったものは極力排除されてきたが、リフラブにはそれらが当然のごとく存在し、それだからこそなに気ない人とのコミュニケーションがことさら嬉しく感じられるようになっている。女の子からの電話はその最たるもので、特に結城蘭役の高山みなみの演技力は、現実のひとり寝の夜の寂しさを紛らしてくれる(!)ほどだ。出会いの大事さ、人付き合いの大切さが身に染みる演出の豊富さが、リフラブの持ち味なのだ。





➡仲良くなった女の子は突然おしかけてきたりする。このぶしつけさがまた、いい。

CHECK 3 サブキャラの存在



⬅バイト先のコンビニのお姉さんとも、ちょっとだけいい感じ。



➡クラブで知り合ったコギャル風の女子高生。声は宮村優子。



⬅オフィスビル勤務のOLさんとはいろんな形でお会いできる。

リフラブのヒロインは、朋美、祥子、蘭の3人である。しかし実際には、バイト先やらプレースポットやらで、いろんな女性キャラと出会うことになる。プレーヤーによっては、「3人の女の子よりもこの娘に告白したい！」という相手が見つかるかもしれないが、そういった相手とコミュニケーションが深まるごとに、彼女との接点は、あくまでもその場限りのものなんだなあ、ということを痛感するだろう。なん度も顔を合わせていれば好意が生まれることはままあっても、それが即恋愛関係につながるわけではないということだ。言ってみればそういったサブキャラの女の子たちは、3人のヒロインとの出会いが主人公にとっていかに運命的であるかを強調する役割を担っているのだ。

親友の妹はひと味違う!?

主人公の親友のひとり、哲哉(美形DJ)の妹の矢茂かすみは、サブキャラのなかで唯一エンディングに関わる場合がある。彼女の無機質でクールな雰囲気に心奪われた御仁は、あの手この手を使って彼女との接触を図ろう。余談だが、かすみちゃんと哲哉は異母兄妹らしい。だからといってアヤしい関係じゃないので、ミョーな期待(？)はしないように！



⬅夏休みの海では彼女の水着姿が見られる。よし。



『リフレイン・ラブ』企画・プロデュース 池本浩司氏

「好意は相手を理解することによって生まれるんです」



よく、リフラブのストーリー展開とトレンディードラマの類似性が指摘されます。確かに意識しているところはありますが、特に参考にしたドラマはありません。大のドラマ好きが(シナリオを)書いたから、自然とそうなったんだと思います。それが逆にいままでにない空気、雰囲気を生んだんじゃないでしょうか。リフラブにおいては、恋愛や友情といった人間関係と、プレーヤーの自己パラメーターとの関係はほとんどありません。パラメーターがMAXの完璧人間だから相手が好きになってくれるわけではないのです。あくまでもコミュニケーションが基本で、「好意は相手を理解することによって生まれる」ことをこのゲームでは表現しています。 結婚に関しては「結婚に至る運命的な出会いは、一生に一度きり」と定義づけています(再婚はまた別ですが)。リフラブのストーリーには、そんな出会いが大学生活中にあったら……という仮定が根底にあるのです。その半年間にふたりが結婚を確信するできごとを経験していれば、エンディングでふたりが結ばれる可能性が生まれます。ゲーム上での3年間の空白期間を経て実際に結婚できるか(結婚相手として相応しいか)は、自己パラメーターによって判断されるようになっているのです。



⬆ほかの恋愛ゲームが童話的なのに対し、リフラブは"日常のファンタジー"なのだ。

結論 現実と向かい合えるプレーヤーに彼女たちは微笑みかける

リフラブからなんとなく感じる閉鎖感。これは決して偏執めいたマニアックなものではなく、むしろ恋愛の本質とはなにかを開発スタッフが見据えた上で、あえて過剰な虚飾やサービスを省いた結果生じた"清らかさ"なのだろう。実際にプレーしてみればわかるが、人間関係の複雑さや世界の広がりは、ほかの同ジャンルのゲームよりも水準が高い。女の子を見て「かわいいな」と思う漠然とした気持ちの先にあるものが裏表なく描かれているから、リフラブのヒロインは一層輝いて見えるのだ。

リフラブの乙女たちが魅力的なワケ

一、知るほど現実味を帯びてくる！

一、割り切った引き立て役がいる！

一、親友が堂々と恋敵を宣言する！

華咲ける新作ソフト紹介

次から次へとやってくる、麗しき乙女。そんな彼女たちの輝ける"いま"を見つめる、新作乙女ソフトの紹介コーナーでございます……。

教え子たちはキュートでパワフル
メタルエンジェル3

Ⓧパック・イン・ソフト 価予価6500円[税別] 発6月13日発売予定

地上からすべての戦火が消えた西暦2010年。平和に退屈する人々の闘争本能を満たすために生まれた統一格闘技"フルメタルバトル"。生理学上、若い女性がもっとも適しているとされ、鋼鉄の鎧を纏い戦う少女たちは『メタルエンジェル』と呼ばれていた……という舞台設定が、うれし恥ずかしのこのゲーム。プレーヤーは主人公チームのコーチとなり、1年間という限られた期間で、彼女たちをリーグの覇者へと導くのが目的となる。平日のトレーニング(育成シーン)では、選手とのコミュニケーションが重要な鍵を握っている。毎月最終日曜日に行なわれる試合にベストの状態にもっていけるよう、心身の管理を徹底させよう。プレー中に発生するイベント数は500以上、休日には教え子とのデートもできる。ドキドキのしがいもあるというものだ!?



試合は3対3のオートチームバトル。要所要所で的確な指示を出せ。



平日の訓練メニューをこなす教え子に、あれこれ話しかけてみよう。



和泉つかさ
(声・桑島香恵)

➡精神的にまだまだ未熟で、自分の力を過信しているきらいがあるものの、性格は一本気で正義感が強い。やや手こずりそうな教え子だ。





桜小路彩香
(声・山崎和佳子)

➡昨年度の準優勝チームの一員。明かるくまじめで世話好きというクラス委員長タイプの女の子。





〇〇恵
(声・野上ゆかな)

➡掟破り(?)のコーチの妹。よって名字はプレーヤーの登録名に準じる。天然ボケ気味のメカ好き少女。

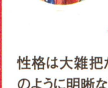
スタッフも美女揃い



チームマネージャー
小田桐美菜
まじめで謙虚、おまけに責任感も強い、プレーヤーの片腕的存在。



メカニック
伸瀬エリ
性格は大雑把だが、コンピューターのように明晰な頭脳を持つ才女。



ライバルおしのけ、つかめ栄光!
英雄志願 -Gal Act Heroism-

Ⓧマイクロキャビン 価6800円[税別] 発夏発売予定

冒険者養成学校に入学した3人の女の子が繰り広げる、スリルありドタバタありのRPGだ。ゲームは2年半の基礎講習を終了した時点から始まり、最後の半年の実習期間を同級生と競うことになる。冒険のシナリオはパソコン版からの新規追加ぶんを含め15本以上。エンディングも40種類以上用意されている。



⬅フリーレベルアップなど、あらゆる面において自由度が高い。



メイ
⬅メカと発明が好きな少女。性格は甘えん坊だがメカ召喚なる技を持つ。



ルリア
⬅魔法と医学の知識を持つハーフエルフ。



アヤメ
⬅サムライの伝統と魂を受け継ぐ姉御肌の少女。

勇ましい主人公たち プラス1➡

プリシラ
➡身長50センチの妖精。主人公の監視役だ。

恋と友情と世界の未来に大忙し
エーベルージュ

Ⓧタカラ 価6800円[税別] 発5月下旬発売予定

フルボイス、シナリオやアニメーションの追加など、パソコン版から大幅にパワーアップした形で移植される『エーベルージュ』。主人公キャラの育成や仲間との友情&恋愛関係と、ファンタジーRPG的なストーリー展開を同時に楽しめるのが魅力。



⬅休日に誰となにをするかは、後の展開に大いに関わってくるぞ。







少女趣味と言われても構わない!? 9～10歳時の同級生たち





⬆ゲーム前編は、主人公が9～10才の2年間。後編は14～16才の3年間の学園生活を体験できるこのゲーム。ここに並べた女の子たちが4年後にどうなっているか楽しみである。でへへ。



虹野さんとの新しい想い出作り！

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.1
虹色の青春

メ コナミ　価 予価4800円[税別]
発 7月10日発売日予定

コナミの大ヒット恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』の人気キャラクターたちが、舞台をアドベンチャーゲームに替えてユーザーの元に帰ってきた！　その第1弾の主役は、根性&手作り弁当推進委員会会長でお馴染み(?)の虹野沙希ちゃんだ!!　万年補欠のサッカー部員(プレーヤー)を励ますマネージャーとして活躍する彼女と、今回新登場の1年生マネージャー、秋穂みのりちゃんの活躍に期待しよう。



⬅虹野さんと如月さんの夢のツーショット。生きててよかった。


⬅『ときめき』ファンには、たまらないオープニング。



ニューフェイスも登場

お馴染みのヒロイン以外に、魅力的な新キャラクターもふたり登場する。みのりちゃんはともかく、みえちゃん(実在のアイドルがモデル)はどんな形で登場するのかな？





［タキ］
ソウルエッジ(ナムコ)より



女性キャラ激戦区の『ソウルエッジ』にあって、忍者装束に身を包んだタキ(22)は、ほかのふたりに比べて地味っちゅーか、華華しさに欠ける。でもL/Rボタンでキャラを選ぶとコスチュームの露出度がグンとアップ(写真右)！　アクションひとつひとつに妖艶さが増して、とてもイイ感じに……。

美貌	★★★
お色気	★★★★
フェチ度	★★★



⬅アップになると口元のホクロが確認できるのだ。


➡うーん、このヒラヒラをどけてみたい!?

私の女性遍歴
TEXT BY 戸塚いいち

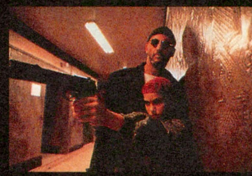
少女としての可愛いらしさのなかにワケありな空気を漂わせる女優、ナタリー・ポートマン

挑発的なタイトルですが、要は私が「いいナ」と思った乙女を綴っていくコーナーなんです。今回はリュック・ベンソン監督の映画『レオン』に出演しているローティーン少女"マチルダ"ことナタリー・ポートマン。この映画観た方は多いと思いますが、彼女に「なんてかわいくない娘」という感想を持つ人はいないんじゃないでしょうか？　レオン(ジャン・レノ)に、「もう少し大人になれ」と言われ「もう大人よ、あとは歳をとるだけ」ときりかえすシーンなどから、凛々とした表情の裏に潜む痛々しさが見え隠れして、なんとも切ない気持ちになるのです。



『レオン 完全版』
■発売元：CIC・ビクタービデオ■価格：1万6000円[税抜き]■お問い合わせ先：03-5474-9060

絶賛発売中!!


⬅完全版はレオンのマチルダに対する深層描写が満載。

編集後記&告知とか

●まずはゴメンナサイのお知らせ。前号の特集"恋愛ゲーム徹底解析"の記事中で、『BOYS BE…』は「主人公のモノローグが音声で語られる」とあったが、製品版では文字表示のみとのこと。関係者の皆さまスミマセン。ちなみに、本誌創刊号に収録した『BOYS BE…』体験版に登場するパンチラシーンは、製品版では修正されている。てことは貴重かもしれない!?

●PSゲームに登場する女の子のカラーイラストを募集するぞ。同時に「PSソフトなら、この乙女!」という推薦文(150字未満)も大募集。キミのお気に入りキャラクターについて、アツい想いを、ぜひ聞かせてほしい。採用者には粗品をプレゼント。

●『乙女人気投票』なるものを開催。好きなキャラクターの名前と、彼女が登場するPSソフト名のふたつを書いて送ってくれ。

おたよりのあて先

〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
TECH PlayStation編集部
『乙女の浪漫』係

住所、氏名、年令、職業、電話番号の明記を忘れずに……。ペンネームもオーケー。みんなの投稿を待ってるぞ。

CD-ROM 体験版

TECH PlayStation 6月号付録CD-ROM

SLPM 80100
©1997 ASCII Corporation.
©1997 DIGITAL WAVE INC.
FOR JAPAN ONLY
MADE IN JAPAN
NOT FOR SALE

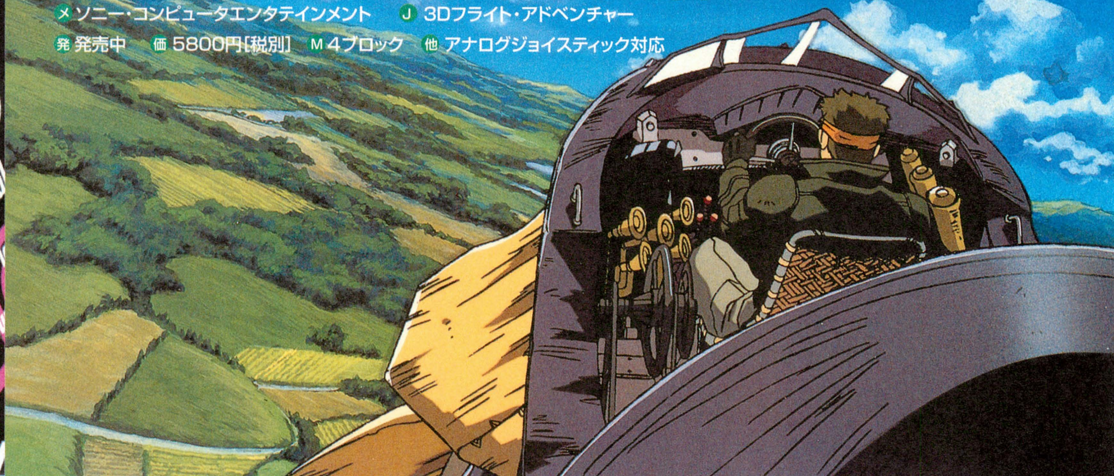
New Soft
Movie
Game Data
TECH Original

魅惑のキャラで遊ぶ3Dフライト&ロールプレイング

ベルデセルバ戦記 ～翼の勲章～

VERUDESELVA

メ ソニー・コンピュータエンタテインメント　J 3Dフライト・アドベンチャー
発 発売中　価 5800円[税別]　M 4ブロック　他 アナログジョイスティック対応



超豪華スタッフによる壮大な"空の物語"

キャラクターデザインに出渕裕、メカニックデザインに石津泰志と超豪華スタッフが手がけているのが『ベルデセルバ戦記～翼の勲章～』だ。2Dのフィールドでシナリオを進め、3Dの空中戦で敵と戦うという、RPGとフライトシミュレーターを合わせたような作りになっている。なかでも3Dでの空中戦シーンは必見。映画『天空の城ラピュタ』の飛空艇を思わせるようなグッドデザインなメカに乗って大空を飛びまわれるのだ。

ほかにも数多くの仲間たちを自分の船の乗員として雇い入れたり、重要なシーンでは完成度ベリーハイなムービーが流れたりと至れり尽くせりのゲームだぞ。

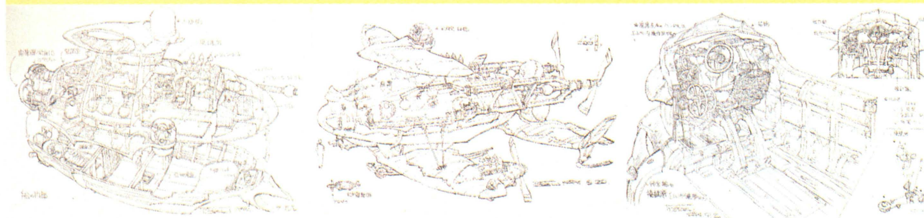


⬆ムービーシーンは全15分。ぜひ大画面テレビで見たい質の高さだ。

ストーリーを支える緻密な世界設定!!

巨大レシプロ駆動の飛空船が空を飛び交い、かつての文明のなごりである浮遊島が点在する世界、ベルデセルバ。そこでは3つの国が長きにわたる戦いを続けていた。星の変革を望む人々もあらわれ始めたある日……。ひとりの男が空から落ちてきた。その男の名はミサキという……。

こんなストーリーで始まる『ベルデセルバ戦記～翼の勲章～』。浮かぶ島とかレシプロの飛空船とか、スチームパンクっぽさをそこはかとなく漂わせる、ちょっと変わった世界設定だ。この設定で目先の変わったモノを選ぶとゲームがウソくさくなりやすいが、OVAなみの作り込みがされているベルデセルバならそんな心配はゼロ。世界の成り立ちから歴史はもちろん、登場人物たちのバックグラウンド、さらにはこの世界に暮らす人々の家や家具に至るまで細か～く考えられている。これらはゲームの表面には直接は出てこないけど、ストーリーや雰囲気に厚みを与えてくれるのだ。



メ発売・販売元　J ジャンル　発 発売日　価 価格　M メモリーカード　他 対応・その他

TECH 1997.June PlayStation

1997.6 Monthly Menu

RPGライクなシナリオパート

シナリオパートはRPGライクな画面のアドベンチャー。数々の人物から情報を仕入れ、自分がなにをするべきなのかをハッキリさせよう。

また、3Dシーンで活躍する自分の愛機をパワーアップするのもココ。エンジンやプロペラ、砲台から発射する弾までいろいろチューンすることができる。お金をかけて、自分の愛機をベルデセルバ最強と呼ばれるように成長させよう。



主人公。空から落ちてきたうえに記憶もあまり残っていない。



優秀な軍人。戦乱の続くベルデセルバに疑問を抱く。ミサキのよき理解者だ。



船のクルー。1番最初に仲間になる。右目ウィンクがかなりキュート。



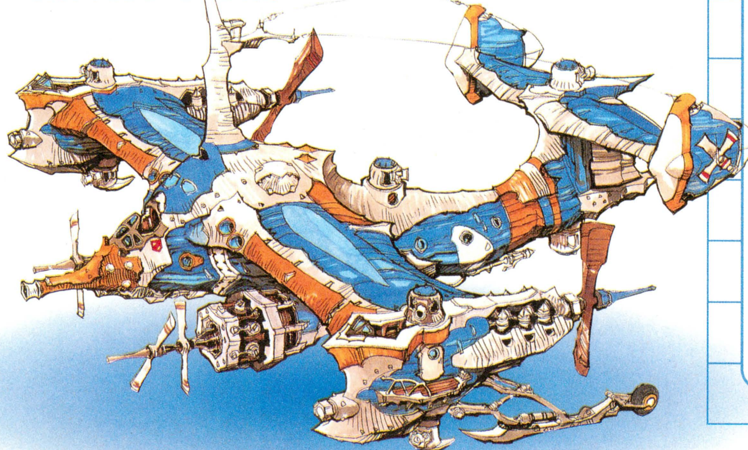
⬆次々と現われる、ひとくせもふたくせもありそうな登場人物。仲間になる人もいるぞ。

浮遊感がたまらない空中戦パート

戦闘や移動、パトロールなどのストーリーの"山場"は3Dフライトシーンになる。このフライトシーンはいままでのものとはちょっと違う。というのも、自分の機体と視点が別々に動くのだ。言葉で説明するのはかなり難しいので、ぜひ体験版でそいつをチェックしてみてほしい。このシステムを採用したことで、飛空船のフォルムや動きを思う存分楽しめるようになったのだ。


⬆オートパイロット機能もついているので、アクションが苦手でも安心だぞ。ふぅ〜よかった。

⬇デザイン凝りまくりの飛空船。キミのマシンとして5種類の機体が登場するぞ。



How to play 体験版

体験版では最初の戦闘まで

体験版ではオープニングのムービーやシナリオに加えて、3Dシーンでの訓練と1回目の戦闘までをプレーできる。プレー時間は1時間弱ってところ。なかなかボリュームがあるから遊びがいがあるぞ。いちおうゲームの基本的な部分はすべて楽しむ事ができるので、どんなゲームかはちゃんと体験できるだろう。気にいったら店へダッシュだ。

前半部分とはいえバトルはけっこうキツいので、がんばらないとあっさりと負けてしまうぞ。



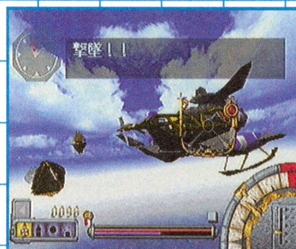
⬅訓練はひたすらできる。思いっきりレベルアップしよう。


⬅船のパワーアップも可能。体験版だとお金がいっぱいだ。

照準と機体の2つを使いこなせ!!

すでに書いたように3Dバトルは自分の機体と視点を別々に操作する。ラジコン操作してる飛行機をカメラで追いかけるという、イメージを持ってもらえばわかりやすいと思う。慣れるまでは標的を探すのに戸惑ったりするかもしれないが、ちょっと練習すれば自在に操縦できるようになるはずだ。どうしてもうまく操縦できないときは、視点の移動と機体の移動をオートに設定できる。オートにすればロックオンした敵を勝手に追いかけてくれるので、最初はこれで感覚をつかむといいだろう。ただしずーっとオートだと、いつまでたっても操縦が下手なままだぞ。

オート操作


⬆オートはただ敵を追いかけて弾を乱射しまくるだけ。最初のうちは両方オートでも楽勝だが、後半はさすがにキツい。ほどほどにしよう。

マニュアル操作



⬆機体の移動だけでもマニュアルにしておけば、挟み撃ちとか、後方への回り込みなど、かなり戦略性の高い戦いを楽しめるようになる。

How to controll

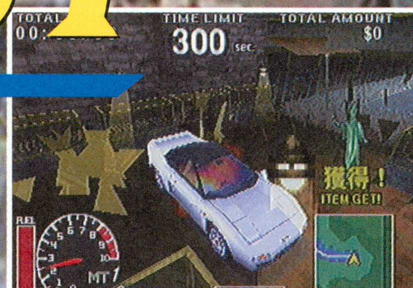
- [方向キー] 照準の移動
- [STARTボタン] オプション
- [L1orL2ボタン] 左旋回
- [L1+L2ボタン] 左急旋回
- [R1orR2ボタン] 右旋回
- [R1+R2ボタン] 右急旋回
- [△ボタン] 武器選択
- [○ボタン] 攻撃
- [□ボタン] スピードダウン
- [×ボタン] スピードアップ
- [SELECTボタン] マップON/OFF
- [L1+R1ボタン] 上昇
- [L2+R2ボタン] 下降
- [L1+L2+R1+R2ボタン] エアブレーキ

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

内藤寛率いるクライマックスのPS参入第1弾!

RUNABOUT
ランナバウト

ⓧYANOMAN GAMES Ⓙカーレースアクションⓗ'97年5月23日発売予定
ⓟ予価5800円[税別] Ⓜ1ブロック



公道激走! カーレースアクションの真打登場

画面上の車を操っているうちに、疾走感、スピード感がまるで本当のことのように感じられる。それがレースゲームのだいご味。この、レースゲームのツボを押さえつつ、映画ばりの派手なアクションを盛り込んだ意欲作。それが『ランナバウト』だ。制作は車好きでも有名な、内藤寛氏。特にこだわったという車の挙動は、リアルという言葉じゃ言い表わせないほど。演出なども、一片の妥協も許さないといったつくりだ。

俺の前は走らせねーっとばかりに、激走するNSR。ジャマする奴はみんな壊すーっと、荒々しく走るトラック。登場車両のすべてがこんな感じ。過激を通り越した、サディスティックな走りを実感すべし!



最短ルートを探すべし



⬆コースによってはホテルのロビーを突き抜けるなんて荒技も可能。人間をひいたりしないでね。

実際に走るのは公道。これがなかなかのクセモノ。特に繁華街での走行が難しい。道はせまいし、歩行者はいるし、対向車もくる。もちろん渋滞が発生することもある。この場合、迷わず裏道へゴー。裏道とか近道を探すというのも、このゲームの楽しみのひとつなのだ。スクーターなど特殊な車両でしか走れない道もあるので注意されたし。

ジャマなやつらはふっとばせ!!

コース上には、走行を妨害(というかこっちが暴走してるんだけど)する建造物がある。これらは体当たりで破壊することができるぞ。ただし、破壊行為に対する被害総額がブラックリストに記録されるため、報酬から差し引かれてしまうのだ。



⬅見たまんま電話ボックス。意外と高いぞ。


➡ヤキトリ屋台。周りの人たちを巻き込まないように、注意しよう。

story

指令 1
制限時間内にブロードストリートを突破せよ。なお、障害となる邸宅の門は、チャイナタウンに点在する起爆リモコン用のバッテリーを5個回収して突破せよ。

指令 2
本日、ウィリアム卿の持つ『黄金の翼』が輸送されるという情報を得た。輸送車である城のリムジンを破壊し、『黄金の翼』を強奪後、検問を突破せよ。

指令 3
『白銀の杖』を奪取し鉄塔に向かえ!
石像に隠された『白銀の杖』を奪取し赤い鉄塔の下で落ち合え。なお、迎えのヘリを呼ぶには、点在する電話ボックスを利用せよ。



⬆運転する彼は業界でも恐れられている男。依頼された仕事は完ペキにこなす。目的を達成するためなら、合法か非合法かは些細な問題でしかない。

南米マチュピチュの黄金都市。ここでひとつの宝が発見された。黄金で飾られた棺。そのなかには、数千ドルにも相当する秘宝が封印されているという。

実業家ブルックモンド。彼は決して開かぬとの噂もあるその棺を、とあるオークションで競り落とした。祖父の遺産の中に、棺の封印を解く鍵について記されているのを見つけたからだ。鍵となるのは3つの品物。ブルックモンドはこの3つの品物の捜索を、ひとりの男に依頼することにした。

快適ドライブのすすめ

注目は画面右下のナビゲーションマップ。知らない街を走るにはこれが生命線だ。チェックポイントの位置などもこのマップに表示されるので、コースを覚えるまではお世話になる。ただし、近道・裏道のたぐいはマップには表示されないので、自力で見つけるしかない。まぁ、怪しいところの目星はつくけどね。

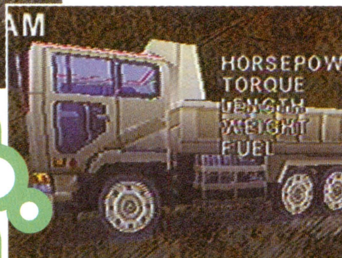


⬆彼はあらゆる車を自在に操れる男。どうだいこの走り、なかなかだろう。潮風も俺を祝福しているぜ。

車選びで旅も変わる

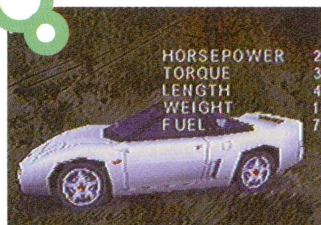


のんびり楽しむ



過激に走る

スピードこそ命



最初に選択できるのは4WDやファミリーカーなど、わずか4種。後は条件をクリアーするごとに車種が増えていくぞ。トラックやバスなど大型のものから、人気のミニ、スクーターなどバラエティーにとんだ車種が選択できる。コースに合った車選びは攻略の重要ポイント。

愛車は大事にしよう



⬅彼の走りは凶器のような鋭さをもつ。愛車のミニは今日も万事快調、絶好調。

⬆いつかヤルと思ってたが……。愛車のミニは大破。運転していた彼の安否が気遣われる。

各車両には耐久値が設定されている。過激な走行は、できるだけ避けたい。衝突部がへこんだり、走行状況に影響が出たり(まっすぐ走らないなど)と良いことはないぞ。最後には走行不能でゲームオーバーにもなりかねない。燃料補給も忘れずに。



How to play 体験版

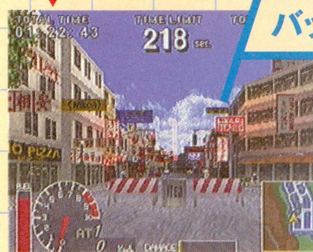
体験版は制限時間が300秒。もちろん製品版では制限時間はない。また体験版と製品版では多少操作方法が変わる予定だ。

ではさっそくプレー開始。車を選んで、指令を確認しよう。すばやいギアチェンジでスタートダッシュ。「どうだいこのテクは……」などと、いいノリで運転するのがツボだ。

ゲームスタート!



バッテリーを回収せよ!



障害となる邸宅の門を開けるのが第1の使命。そのために、チャイナタウンに点在する起爆リモコン用のバッテリーを回収するのだ。走り回る前に、マップで場所を確認したうえでルートを決定するのは、基本中の基本。バッテリーの周りには警官が張り込んでいるが、突入するとちゃんと避けてくれる。なーんにも気にすることはないのだ。

警察の追跡をふりきれ!



スピード違反、器物破損その他もろもろの犯罪を犯している主人公。つまりレース中は常に、逃走中の身ってこと。だから、あんまりノンビリしていると、各地点に配備されたポリスカーに追いつかれて走行妨害を受けてしまうのだ。場所によっては検問しているところもある。悪いことはできないですね、やっぱり。

たまにはじっくり街探索



ひと通り遊んだら、ちょっと趣向を変えてプレーしてみよう。時間切れで即ゲームオーバーってのはないから、この際裏道を探しながら時速でいったら30キロくらいで、ゆっくり走ってみる。普通気付かないへんな看板なんかも見られて、なにか得した気分になってしまう。とはいっても繁華街に限定であるが。海沿いはバーッと走りたいでしょう普通は。

How to controll

- [R1／R2ボタン] シフトアップ
- [△ ボタン] 視点切り替え
- [○ ボタン] リバース
- [×ボタン] アクセル・メニュー画面時決定
- [□ ボタン] ブレーキ・メニュー画面時キャンセル
- [STARTボタン] ポーズ・メニュー表示
- [SELECTボタン] 不使用
- [方向キー] ハンドル操作・メニュー選択
- [L1／L2ボタン] シフトダウン

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

※画面はすべて開発中のものです。

2Dから3Dへ新たな命を吹き込まれた戦士たち

VIRTUAL 飛龍の拳

VIRTUAL 飛龍の拳

㋱カルチャーブレーン Ⓙ本格3D対戦格闘
㊎'97年7月発売予定 ㊑予価5800円[税別] Ⓜ1ブロック

ついにベールを脱ぐ『飛龍の拳』ワールド

本格異色格闘ゲームの草分け的存在として、飛龍の拳の原点『北派少林 飛龍の拳』は、1985年にアーケードにデビュー。それから"奥義の書"、"ドラゴンの翼"、"五人の龍戦士"と、歴史を重ね発展してきた世界観。その10年間の歴史の集大成が、満を持しての登場となる。

3D格闘となって登場の『VITUAL飛龍の拳』。3次元格闘ゲームは数多いが、そのなかでも飛龍の拳独特の雰囲気は、ひとあじ違う。ゲームとしてのおもしろさは、歴史が保証済みなのだ。





⬆上中下段を駆使し繰り出される多彩な攻撃に対し、防御手段も多種多様に存在する。龍飛がミンミンに対して決めているSD・上架頂肘もそのひとつ。上段パンチを受けつつ肘を打ち付ける。



⬇ダウンしている敵に、アキレス腱固めで追い打ちするワイラー。ポリゴンとテクスチャーにより実在感を得た戦士たちのリアルな動きは圧巻!

負けることは許されぬ闘いの舞台へ…

キャラクター各自なんらかの理由があって戦っている。目的は違っていても、最終的にはひとつの所、闇の格闘大会に向かって動き始めている。
前作からの継承である、龍戦士たちのほかにもいくつかの組織が存在する。

■龍戦士
天界の龍天大聖が、地上界に5人の龍戦士を転生せしめた。龍飛は自ら目覚め、仲間の龍戦士たちと出会う。

■闇の格闘大会(ダークサイドアルティメット)
裏世界の覇権をめぐる格闘トーナメント。この世界の黒幕たちは自らのマーケットを賭け、コマであるファイターを闘わせる。ファイターたちは史上最強の座を求め、命を賭けた死闘を繰り広げる。

■橘超科学研究所
橘 天真の研究所。暗黒界の野望を阻止するためライマを開発するが、なに者かに殺害されてしまう。



⬆少林寺一の拳士として名を馳せた亡き師父・寿安に育てられた龍飛。趣味は修行! だそうだ。

龍 戦 士

龍飛
……北派少林寺拳法

少林寺の拳聖と謳われる熱血格闘家。彼の元に届けられた格闘大会の招待状の裏に悪の気配を感じ、真相を探るため立ち上がる。

旋風脚(せんぷうきゃく)・・・・・・↓←大
龍王脚(りゅうおうきゃく)・・・・→↓↘大
連環旋風脚
(れんかんせんぷうきゃく)・・・・・PPPK
龍牙連脚(りゅうがれんきゃく)・・↓←KKK
龍旋風(りゅうせんぷう)・・・・・↓↓KK
●ST 二起脚(にききゃく)〈下段〉・・←B+大
●SD 上架頂肘
(じょうかちょうちゅう)〈上段P〉・・←B+P

昇龍
……征魔流活殺術

超常現象解明集団・ゴーストハンター征魔団を率いる若き総帥。ミンミンの頼みで、大会の裏を探る。

スピニングエルボー・・・・・・・・↓←P
ジャンピングエルボー・・・・・・S+P
コンボハイスピン・・・・・・・・PPPK
ビートラッシュ・・・・・・・・・PPPPP
スウィングDDT〈投〉・・・・・・・↓→大
●ST ジャンピングソバット〈下段〉
・・・・・・・・・・・・・・・・・←B+大
●闘気攻撃 ドラゴンシュート ・・←→P

ミンミン
……蝴蝶拳

最愛の両親を闇の組織に殺され、仇をとるべく拳の修行に励む。どこからか闇の格闘大会の話を聞きつけ、潜入作戦に乗り出す。

埋伏勢(まいふくせい)・・・・・・・・→←P
旋斬斧(せんざんぷ)・・・・・・・・↓←K
連環飛旋斬(れんかんひせんざん)PPP→K
寿鶴拳(じゅかくけん)・・・・・PP←P←P
夢幻蝶舞「蝴蝶の舞」
(こちょうのまい)・・・・PP↓KKKK↓K
●ST 舞鶴(ぶかく)〈下段〉・・・←B+大
●SD 螺旋落
(らせんらく)〈中段K〉・・・・・・・↘B+K

ハヤト
……神仙流修験術

古今東西の武芸百般に通じる天才格闘家。目的意識が強いので、他人に無関心。

ワイラー
……マーシャルアーツ

元CIA特殊部隊の隊長。現在はとある財団の調査員兼諜報員である。

ダークサイドアルティメット

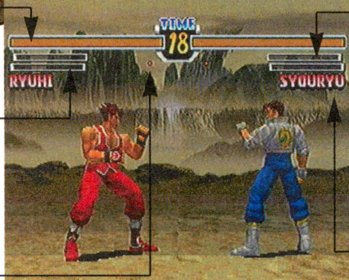
ローズマン……サイキックボクシング
レッドファルコン……暗黒闘殺法

橘超科学研究所

RAIMA……サイバー忍術

ケビン……新総合格闘術
夕華……紅流合気柔術
ダバ……ムエタイ
元涯……北派少林寺拳法

極めろ！ ファイティングシステム



体力ゲージ

秘奥義メーター
相手の攻撃をブロックするたびに値が増加する。メーターがMAXに到達すると、大ダメージを与えられる相手の秘孔を見破ることができる。

勝ちポイント

身体衝撃値メーター
衝撃（間接的なダメージ）を受けるたびに値が増加していく。メーターがMAXに到達すると、適切なブロックをしても、体力が削られるようになる。

キャラクター名

画面を見ると、体力ゲージのほかに小さなゲージが確認できる。これが、ゲームを盛り上げるためのふたつのサブメーターだ。体力ゲージの減少はもちろんのこと、余裕があったら、各サブメーターの増減にも注目しよう。闘いがより一層スリリングになるぞ。

見抜け！ 心眼システム



←秘孔完全ヒットを狙うなら、技も限定される。脳天ならかかと落とし。

心眼とは、相手の動きやスキを見抜くこと。心眼に成功すれば、戦術を示唆するナビゲートマークか、狙い目を示すクリティカルマークが出現する。内容は色で判断できる。紫なら心眼、青はカウンター、ピンクは秘孔といった具合。

体で覚えろ！ 超テクニック

敵に攻め込まれた時、形勢逆転を狙えるのが、SD（スーパーディフェンス）とST（スーパーテクニック）だ。どちらもタイミングがかなりシビアで、体得するには練習が必要だろう。これを使いこなせるようになれば、戦術的な幅が広がり、奥の深い対戦を楽しめる。



←リスクも大きい。失敗すれば隙ができ、敵の攻撃を受けてしまう。

体験版キャンペーン企画

まずは体験版用に選ばれた3キャラのなかから、キャラを選択し、サーキットモードを勝ち抜く。最後にパスワードが表示されるので、これをメモる。後はこのパスワードを官製はがきに書いて送るだけ。当選は発送をもってかえさせていただくので楽しみにまっててね。

"バーチャル飛龍の拳【体験版】勝ち抜きキャンペーン" 商品

A賞	「特製スタッフブルゾン」	（100名）
B賞	「特製スタッフキャップ」	（200名）
C賞	「バーチャル飛龍の拳Tシャツ」	（300名）

さらにWチャンスとして、人気のリーボック、シャック、ダンクモブ他ハイテクシューズを30名様にプレゼントします。

←「特製スタッフブルゾン」

記入事項

①体験版CD-ROMの画面に出たパスワード
②住所、氏名、年令、電話番号、職業（学年）、足のサイズ
③バーチャル飛龍の拳に関するアンケート（体験版をプレイした感想）
④よく読むゲーム雑誌
⑤その他（意見、要望など）

応募先住所

〒130 東京都墨田区
太平2-5-7
株式会社 カルチャーブレーン
"バーチャル飛龍の拳【体験版】勝ち抜きキャンペーン"係

開催期間：5月3日～6月14日

How to play 体験版

基本をおさえる

まずは基本操作を覚えよう。特に大切なのがブロック。B（ブロック）ボタンは押しっぱなしで、中段攻撃は立ち防御。下段攻撃はしゃがみ防御。これを知っていないと対戦にならないので、よく理解するように。

走る	→→
しゃがむ	↓↓
避けステップイン	→S
ステップアウト	←←
サイドステップ	S
回り込み	↓S
ハイ・ミドルブロック	B
ローブロック	↓B
シンブロック	ブロック中↓N
中段パンチ	→P
中段キック	→K

※基本設定かつキャラクター右向き時



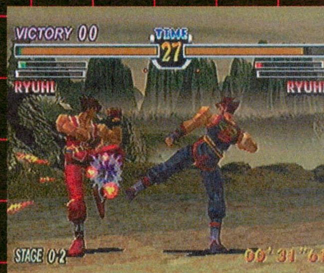
キャラクターを選ぶべし！

使用できるキャラは、龍飛、昇龍、ミンミンの3キャラ。キャラクター別の固有技も載せているので、そちらも参照のこと。もちろんこのほかにもたくさんの技があるので、探してみよう。自分の体力が一定値以下にならないと使えない、必殺技もあるぞ。飛龍の拳マスターへの道は1日にしてならず。修行すべし。



飛龍モードで壮絶バトル！

『バーチャル飛龍の拳』の格闘モードにはエキサイティング、エキスパート、飛龍の3タイプがある。なかでも飛龍モードは、2Dゲームファンや従来の3Dゲームに飽き足りないプレーヤー向きのモードである。心眼システムと隠された秘奥義によって迫力あるバトルが楽しめるのだ。極上だぜ！



タイムアタックにチャレンジ

体験版キャンペーン応募用のパスワードを得るには、3人の敵を90秒以内に倒さなければならない。が、敵はメチャ強い。ヤリ込む以外に道はない。コツは体力的に勝っていたら、逃げること。ひとりに勝てば、後は時間切れ勝利でもオーケーだ。でも残り時間によって、パスワードが変わるってこともあるかも!?

How to controll



[R1／R2ボタン] B（ブロック）
[△ ボタン] S（ステップ）
[○ ボタン] 大（大技）
[×ボタン] K（キック）
[□ ボタン] P（パンチ）
[L1／L2ボタン] S（ステップ）
[方向キー] キャラクター制御
[SELECTボタン] 不使用
[STARTボタン] ゲームスタート

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

クロック タワー セカンド

夜中に孤独を感じたとき

CLOCK TOWER2

耳を澄ますと…

Ⓧ HUMAN Ⓙ アドベンチャー 発 発売中 価 5800円 Ⓜ 2~4ブロック 他 マウス対応

絶望の淵から、ハサミ男がやってくるぞ!

これは恐怖の物語。スーパーファミコンで発売された前作から1年。その続編となる、本格ホラーアドベンチャー『クロックタワー2』が登場した。恐怖の根元は変わらず、ハサミ男。知らない人に説明すると、映画『13日の金曜日』のジェイソンそのもの。とにかく行動が不可解で神出鬼没。しかも不死身。こいつから、とにかく逃げまくるってのがゲームの目的だ。

不死身の肉体を持つ殺人鬼シザーマン。武器を持たない非力な主人公のジェニファーやヘレンには、決して彼は倒せない。しかし、消火器など何らかのアイテムで一時的に撃退することはできる。でもその後はというと……やっぱり逃げの一手。

あらゆる方法で…

シザーマンを撃退!

生き残るため、街から情報を得るのだ!

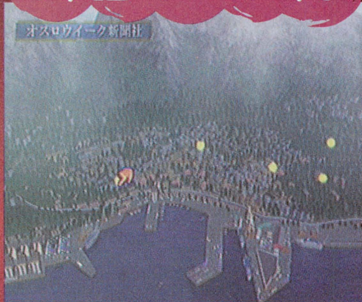
ノルウェー、ロムスダーレン地方。ここに"クロックタワー"と呼ばれる屋敷がある。ここに養子として引き取られた少女ジェニファーは、ハサミを持った怪物と遭遇。幾多の恐怖をくぐり抜け、彼女は怪物を倒した。事件は解決し、ジェニファーにも平和な日々が訪れた。これが前作。

……その1年後。ジェニファーは事件を担当した犯罪心理学者ヘレンと姉妹のように暮らすが、そんなささやかな幸せも長くは続かなかった。

ハサミを持った怪物シザーマンが出現し、人々に襲いかかったのだ。忘れられぬ記憶がよみがえる。

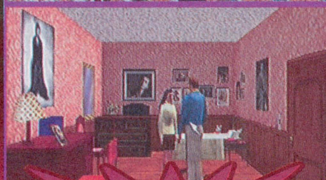
シザーマンの謎を解くため、ジェニファーは動き出す。今度はひとりではない。街にいる仲間の力をかり、情報を集めて恐怖に対抗するのだ。不死身のシザーマンにも、弱点はあるはず、この世に"絶対"など存在しないのだから。

舞台はこの街



⬇自分のとった行動を覚えておかないと、あとで困ることになる。ポイントは"魔像"で、これをどこにあずけるか、誰が取りに行くかでシナリオが変わってくる。グッドエンディングを見るため、要チェックだ。





自分のとった行動は覚えとけ!

×ボタンを連打せよ



⬆ピンチに陥るとカーソルが点滅する。ここは、×ボタンの猛連打で窮地を脱すること。

マルチシナリオ

ENDING LIST

Jennifer's Ending	Helen's Endi
A・	A・
B・	B・
C・	C・
D・	D・
E・CLEARED	E・CLEARED

⬆前作同様に、エンディングは多数用意されている。Eはバッドエンディング。その他は、ラストシナリオで変わるのだ。

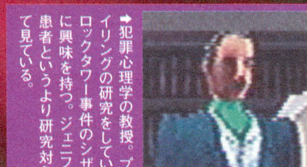
恐怖のシナリオの始まり

プロローグのシナリオの舞台は、バートンやヘレンが所属する大学の研究棟。ここにはハサミ男は出現しない。しかし、ここでの会話は後のシナリオ展開を左右するような、重要なものも含まれるので、楽観できない。

まぁゲームオーバーになる要素はないので、ここで基本操作に慣れてしまおう。といってもカーソルを動かして、形の変わるところをクリックするだけなんだけどね。



⬆ハリスと何回話したかが重要。0〜1回の場合はヘレンが、2回以上でジェニファーが主人公となる。


サミュエル・バートン
➡犯罪心理学の教授。プロファイリングの研究をしていて、クロックタワー事件のシザーマンに興味を持つ。ジェニファーを患者というより研究対象として見ている。

物語の本編が幕をあける

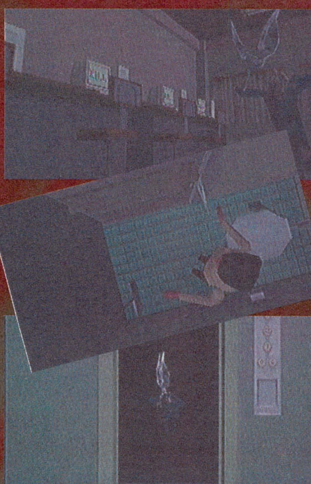
夜の大学研究棟。ここがハサミ男とのファーストコンタクトの場所。主人公はプロローグでのバートンの行動で決まる。だが、ジェニファーでもヘレンでも、ここから脱出することが目的なのは変わらない。

入口にはカギがかけられ、電話線は引きちぎられ、ガードマンはすでに殺されている。外とのつながりはゼロ。あるのはハサミ男の恐怖と、絶望感のみ。はたして彼女たちは無事に脱出することができるのか?


ヘレン・マクスウェル
➡バートン教授のもとで学ぶ、犯罪心理学の助教授。意志の強そうな顔立ちの知的美人。ジェニファーのことをとても心配しており、姉のように接している。新聞記者が嫌いらしい。


ジェニファー・シンプソン
➡早くから両親をなくし、孤児院で育つ。この頃から彼女の悲劇は始まっていたのかもしれない。クロックタワー事件の当時者で、現在はヘレンと暮らしている。精神的にタフで逆境に強い。

とどまることを知らぬハサミ男の恐怖


⬆なにかと驚かせてくれるシザーマン。殺人が目的というより、その過程を楽しんでるように感じる。孤独な殺人鬼である彼を、救うことはできないのか!?

恐怖……感じたことありますか?高層ビルの屋上から下を眺めた時。深夜とつぜん停電になった時。いや、この『クロックタワー2』で体験する恐怖はそんなのとは根本的に質が違うのだ。絶望的状況。不死身の怪物。死。この環境下で正気を保てるのは、映画の主人公ぐらいだろう。

主人公になりきること。これが、このゲームを真に楽しむ必要条件だ。できればクローネンバーグあたりの映画を見ておくと、より恐怖を感じることができるだろう。しかも部屋を暗くして、ヘッドホンでプレーする。ここまでやればもう完ペキ。今夜の夢にでもハサミ男が、出てきてくれることでしょう。

How to play 体験版

ここはどこなんだ



気がつくとそこは、本の積まれた小さな部屋だった。そばの本を手にとってみる。『マルコによる福音書』……どうやらこの部屋の本は、世界各国の宗教関係のものらしい。ふと視界の隅のちいさなハシゴの存在に気づく。訝しげに歩いていくと、なにやら読めない文字で書かれたメモ。それをポケットに入れ、唯一の扉から外へ出る。

彼はいったい何をしているのか



外は短い廊下になっていた。扉は、いま出てきた部屋を入れて3つ。少し悩んだが、隣の扉に手を伸ばす。掌の感覚は研ぎ澄まされるが、生みだされるのは不安ばかり。

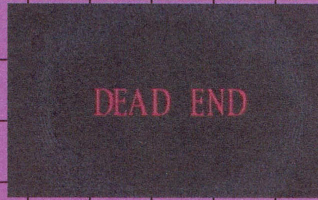
……聖像。マリア像とはちょっと違うが、子供を抱いた像がそこにある。近寄ろうと歩みを進める。重い足元から、形のない脅えに似た感情が忍び込んできた。外からなにかの金属音。咄嗟に近くの物陰に身を隠す。刹那、部屋になに者かが入ってきた。

彼はいったい何者なのか



そこには巨大なハサミを持った男が!! 彼はいったいなに者なのか。記憶の欠片を探ってみると、確かに彼の存在があった。シザーマン。頭のなかを渦巻いていた暗闇が晴れ、彼のことを思い出す。いまの状況が変わる訳ではないが、考えること以外になにができるというのか。シザーマンとの因果関係は、考えることだけでは解決できない。答えの出ぬままそこを飛び出す。いまは……逃げることしかできないのか?

すべては悪夢だった…



どれくらい走っただろう。シザーマンはもう追ってこないようだ。正面の壁にはカリカチュア化された宗教画がかかっている。ここは礼拝堂のようだ。木製の長椅子に腰掛け、状況の整理を試みる。シザーマン。確か1年前に死んだはず。なのになぜ彼が?突然、疲れた身体に眠りの精が舞い降りてくる。すべては夢。永遠に醒めることのない悪夢。独特の金属音が近づいてくる。薄れゆく意識のなか、必死に羊を数えていた。

How to controll

[R1/R2ボタン] 不使用

[△ ボタン] 不使用

[L1/L2ボタン] 不使用

[○ ボタン] 項目決定/対象物調べる/アイテム使用

[×ボタン] キャンセル/危機の回避(要連打)

[□ ボタン] 不使用

[方向キー] カーソル移動

[SELECT&STARTボタン] 不使用

●体験版の終了方法:タイトル画面で[SELECTボタン]+[STARTボタン]

サイフを気にせず玉を打て!!

Parlor! PRO

パーラープロ

パチンコ実機シミュレーションゲーム

Ⓧ日本テレネット Ⓙパチンコシミュレーション 発 発売中 価 5200円[税別] Ⓜ1ブロック使用

心ゆくまで楽しめるリアルなパチンコがイカす!!

大当たりの玉をドル箱に流し込むときのジャラジャラジャラーっという"勝利の音"が心地好く耳に響く瞬間。これこそ何物にも代えがたい至福の時である。その音を聞くがために大金を握り締め、パッキーカードを買い占めるのだが、多くの場合30分後には3千円のカードはただのクズに化けている。それはそれはハラがたち、あまりにムカッパラがたって、さらに1万円札を投入することもしばしば……。このゲームはそんなパチンコ狂にとってかなりウレシイシロモノかもしれない。

パチンコ実機シミュレーションゲーム『パーラープロ』は、現役のパチプロさんたちが精魂込めてマシンデータを収集し、極めてリアルに台を再現したゲームだ。勝利の音こそ聞けないものの、液晶の絵柄やサウンド、スロットのスベリや玉の動きなど、まるで本物のよう(ホントに)。遊べる台も"CR大工の源さん"、"CRギンギラパラダイス"と人気絶好調のマシンだからホールの雰囲気をそのまま自宅で楽しめてしまうのだ。

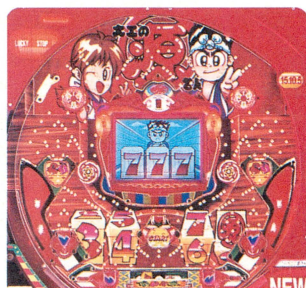
パチンコは大好きだけどそれゆえに貧乏、仕事が忙しくてホールに行くヒマがないなんて人は、こいつでサイフを気にせずに、朝までパチンカー気分を満喫しよう!!



⬆ゲームならではの機能として、釘や大当たり確率を自分の好みに調整できるぞ。ラッキー。



⬆見事に揃えてジャンジャンバリバリと玉を出そう。目標はドル箱10杯。積め!!



CR大工の源さん



CRギンギラパラダイス

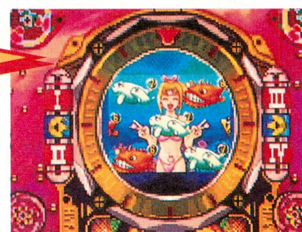
玉の動きがグッド



台のシミュレート度と同じように、玉の動きもかなりリアル。玉がカクカク動いたり、まったく同じ弾道で動いたりという、"動きの不自然さ"はほとんど感じないはず。パチゲーとしては当たり前のことだけど、とても重要なことなのだ。

⬆玉がチェッカーに入るかどうかを見てるだけでもけっこうハマるぞ。きっちり寄せろ。

液晶もグッド



パチンコ台の花といえばなんといっても台中央の液晶画面。遊戯中はたえずココに注目するだけに、しょぼいと一気にニセモノくさくなるが、パーラープロのそれはグッドなできばえ。プリティーなマリンちゃんのアクションも完璧に再現されている。

⬆液晶部分は本物より美しいぐらい。3段階ズーム機能を使い、超アップで見れば迫力倍増。

大キャンペーンを実施中なのだ!

応募方法:『Palor! PRO』に同梱のアンケートハガキに必要事項を記入の上、下記までご返送ください。※1等賞品は下記のキーワードを記入された方の中から抽選

「炎の7日間モード」でプレイ後"名人"獲得画面で海の上を○○が飛び跳ねています

応募締切:1997年5月31日(土)当日消印有効
応募先:株式会社日本テレネット
〒170東京都豊島区北大塚2-10-6
6セントラルビル
「かって² もらって² キャンペーン」
遊んでもらおう!! 係
抽選発表:賞品発送を持って発表にかえさせていただきます



名人 15名
SONYデジタルスチルカメラ サイバーショットDSC-F1



2等 10名
SONYポータブルミニディスクプレイヤー MZ-E30



3等 300名
オリジナル・デイパック

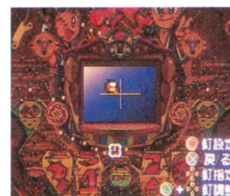
攻略モード 台を知れば勝率アップ!!

攻略モードでは、釘の調整、大当たりの確率変更はもちろん、実際に何発打ったら当たったかとか、出玉数などの各種データを詳細に参照できる。パチンコは台によって勝利の方程式がかなり変わるので、これを利用すれば台に関するデータをバッチリ集められるはず。必勝法とまではいかないが、勝率を上げることは十分可能だぞ。

攻略モードでは玉の数に制限がないから、好きなだけ遊戯できるのもうれしいかぎりだ。さらに1分の1（絶対当たる）なんていうムチャクチャな大当たり確率も設定できるので、ホールで負けたウサばらしにももってこいだ。ちょっと虚しいけど……。

釘を知れ!!

パチンコといえば基本は釘だ。『パーラープロ』では釘の設定が8方向に可能なので"釘をどうすると玉はどう動く"というのが非常によくわかるはずだ。学べ！



⬅天釘から入賞口まわりまで、重要な釘を調整できる。釘師サブやんを目ざすのも可。

確率を知れ!!

パチンコで勝つためには確率を知らねばならない。確率を知れば100発打ったときに、何発チェッカーに入ればいいか、ということも計算できるようになるのだ。



⬅設定の違いと当たりやすさを確率論ではなく、実体験として身につけられる。

炎の7日間モード 目ざせ!! パチプロキング

朝起きたらホールに向かい、蛍の光が流れるまで入りびたり、新装開店のときは絶対徹夜のパチンコジャンキーにとって、ひがな1日パチンコをしまくり、勝ちまくってその収入で身をたてるパチプロは、一度は夢見る職業だ。このモードを使えばその夢を擬似体験できる。元手は10万ゴールド。これを100倍にするか、オケラになるかはキミ次第だ。

このモードではキミは街に出て、ホールを選び、台を決めていくところからやらなければならないが、マップやホールはプレーのたびに変わるので、何度でも遊べるようになってるぞ。

実際に遊戯する台は攻略モードと同じだが、こっちは真剣勝負。釘の調整や確率の変更などの甘っちょろいものはナシ。勝つのが難しいので、逆にかなり気合が入るはずだ。勝ってお金持ちになれば立派なパチプロとして崇められるが、負ければタダのダメな人。そうならないためにも店や台の特徴をよーくつかんでムダのない打ち方をするのが勝利へのカギになってくる。1週間の出玉やパチプロとしての行動によってキミのパチプロ度が判定される。最高位の"名人"を目ざしてがんばろう。

店を選ぶ

1日の始まりはまず店選びからスタートだ。街には何件かのホールがあり、それぞれが独自の営業時間・換金率で営業している。ホールの情報をキッチリ集めるのがパチプロへの第1歩だ。



⬅店によって営業時間まで違う芸の細かさ。黄金の1発を狙うか、それとも……。

シマを選ぶ

"シマ"とはホール内部の列のこと。ようはどの台で遊ぶかを選ぶってことだ。店に入ると時間はリアルタイムに進むようになる。モタモタしてるとどんどん時間がすぎてしまう。注意しよう。



⬅店内の臨場感もなかなかグッド。軍艦マーチをかければさらに倍ってカンジ。

台を選ぶ

いよいよ台選び。台を選ぶときは出玉の状況や釘の様子をチェックすることができる。プレーしている客のドル箱ももちろんだ。ドル箱山積みの台が開いたらすかさずすべりこもう。



⬅優良台がうまっていたら、後ろで空くのを持ち続けてもいい。時間は進むけどね。

How to play 体験版

体験版は攻略モードの一部

体験版では"CRギンギラパラダイス"は実際に玉を打てる。設定画面では、釘調整だけが使用可だ。

スタートするとドーンと液晶画面がアップになっている。ここでRボタンをつかって画面サイズを変更すれば台全体を見られる。あとは△ボタンや方向ボタンを使って玉を撃つだけだ。120秒の制限つきなのでフィーバースタートはムズいけど、玉の動きや液晶の様子はチェックできるぞ。



⬅"CR大工の源さん"はフルサイズ液晶画面のデモのみだ。

➡釘調整では"良い"、"普通"、"悪い"だけでなく、△ボタン＋方向ボタンを使えば向きを自由に変えられる。

How to controll

- [R1/2ボタン] 画面の拡大・縮小
- [△ ボタン] パワーゲージ表示ON/OFF
- [○ ボタン] 押している間、玉の打ち出しを停止：決定
- [×ボタン] メニュー画面を呼び出す：キャンセル
- [□ ボタン] 不使用
- [L1/2ボタン] 不使用
- [方向ボタン上下] 小画面時に画面を上下スクロール
- [方向ボタン左右] 玉を打つ強さを調節

●体験版の終了方法：タイトル画面で[SELECTボタン]＋[STARTボタン]

CD-ROM MOVIE

超美麗、超ド迫力のムービーを紹介するこのコーナー。今回も大作ぞろいで見ごたえ十分。こころゆくまで味わってくれ!!



TECH 1997.June PlayStation

1997.6 Movie Menu

女性スタッフが贈る女性のための恋愛シミュレーション

アンジェリーク Special2

メ光栄　Jシミュレーション　発発売中　価7800円[税別]

プレーヤーは主人公であるアンジェリークとなり宇宙の女王の座を目ざし、もうひとりの女王候補レイチェルと、不思議な球体をどちらが早く成長させるかを競い合う。球体を育てるには、9人の守護聖の力を借りなければならない。彼らとの親密度をあげ、力を送ってもらううちに恋が芽ばえ、恋愛エンディングを迎えることも。今回の『Special2』は前作に比べ、新しく6人の"協力者"が登場。さまざまな面で主人公の手助けをしてくれる。ハッピー＆スウィートな結末を目ざそう!!





謎の球体の意志を伝える聖獣

女性スタッフの力を結集!!



キャラクターデザインは由羅カイリ、音楽は葛生千夏、プロデュースは女性だけで構成された開発グループ、ルビー・パーティーと、ゲームの制作はすべて女性の手で行なわれている。女性ならではのロマンティックな感性がゲームの世界を盛り立てているぞ。


光の守護聖 ジュリアス


学芸館教官 セイラン


学芸館教官 ティムカ


占い師 メル


学芸館教官 ヴィクトール

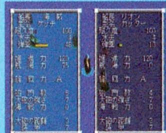

王立研究院主任研究員 エルンスト

父を探しに、世界の平和を取り戻しに、いざ大海原へ!!

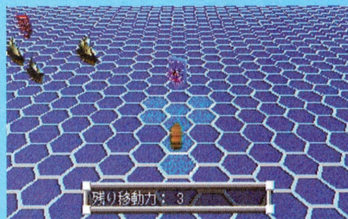
大冒険 Deluxe ～遥かなる海～

メソフトオフィス　Jシミュレーション＆RPG　発発売中　価5800円[税別]

海を舞台に繰り広げられるシミュレーション＆RPG。プレーヤーは船を主戦力として、冒険を展開する。船には乗員数、積載量、推進力、旋回性など、ステータスが細かく設定されている。キャラクター設定も、航海力や海戦力といった、海上冒険ならではの数値が存在していて、航海の楽しみを味わえる。食料と武器を積み込んで、大海へ出港しよう!


↑陸上できちんと海上戦の準備をしてから出航だ。


↑海上には海賊どもがウヨウヨいるぞ!



↑砲撃か、接近戦か、うまく舵をとれ。敵は手強いぞ!

大海原へ乗り出そう!

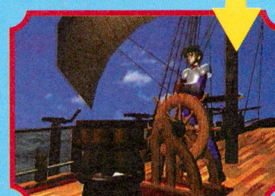
リオン・アヴェンチューラはバルセロナに住む15歳の少年。ある日、父の乗る船の残骸がバルセロナの港に流れつき、世界が魔物に脅かされていることを知る。行方不明の父を探しに、世界の平和を取り戻すために、リオンは友人トレビールとともに航海へと旅立つ。途中、仲間となる傭兵を雇ったり、艦隊を結成したりして、戦闘力をアップして、魔物を倒して行こう。魔物を倒したり、取り引きしたりして手に入れたお金は、銀行に預けよう。少しずつだが利息がつくぞ。お金がたまってきたら、船に装甲や大砲を装備して、より強い艦隊をつくって航海を乗り切ろう。


➡平和なバルセロナの街に、突如異変が。


⬅魔物に破壊された父の船が流れ着いた。


➡リオンは女王様から、冒険の依頼を受けるが……。


⬅バルセロナの街にまで魔物がせまってきた。どうする!


↑父を探しに、世界の平和のために、いざ出航。魔物を倒して、再び帰らんことを!

メ発売・販売元　Jジャンル　発発売日　価価格

君主となって戦乱の大陸を統一しよう!

ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～

ⓜイースリースタッフ Ⓙ戦略級シミュレーションRPG 発'97年夏発売予定 価予価5800円[税別]

戦乱の大陸フォルセナを舞台にプレーヤーは5人の君主のうちのひとりとなって、大陸全土の統一を目ざす戦いに身を投じる。君主は"マナ"と呼ばれる力を利用し、モンスターを召喚できるが、モンスターを指揮できる人間は"統魔力"を持った"ルーンの騎士"だけである。強大な破壊力を持ったモンスターと、それを自由に操るルーンの騎士。このふたつの戦力をうまく組み合わせ、強力な部隊を編成し、敵国の拠点を奪い取ろう。君主の選択から、部隊の編成、拠点の攻略などは、すべてプレーヤーの手に委ねられているため、それぞれの国のストーリーに、多種多様な奥の深いドラマが展開されていく。キミの手でフォルセナの歴史を築いていこう!





戦乱の幕開けを告げた男
覇道の皇帝
ゼメキス
(敵キャラ)

予言によって選ばれし無垢なる少女
聖女王
リオネッセ

アルメキア王国の正当なる後継
亡国の王子
ランス

やさしい微笑みと深い知性
静かなる賢王
カイ

楽園を統べる背徳の貴公子
狂王
ドリスト

虎狼をたばねし白き猛獣
白狼王
ヴェイナード

覇権を競う 6人の君主たち

フォルセナ大陸を統治していたアルメキア王国。王国軍総帥ゼメキスの反乱により、大陸は戦乱の世へと突入する。アルメキア王国の王子ランス、祭祀国レオニアの女王リオネッセ、北の大国ノルガルドを治める戦略家ヴェイナード、イスカリオを治めるワンマン君主ドリスト、魔法王国カーレオンを治めるカイ。それぞれの思惑を胸に戦いが始まる!

MOVIEの見方

付属CD-ROMに入ってます!!



ボタンを押す

ボタンを押す

ボタンを押す

ボタンを押す



START!!

ⓧボタンで再生中止前の画面へ

弱小と呼ばれた部隊をその手で最強に!!

ライアット・スターズ

ⓜヘクト Ⓙシミュレーション RPG 発'97年5月2日発売予定 価6800円[税別]

ドラゴンや妖精が住む中世の王国と、敵対する帝国との戦争をテーマにしたファンタジーストーリー。プレーヤーは、異例の昇進で王国の宮廷軍のなかで最も弱小といわれる部隊"第9軍"の指揮をとることとなる。戦闘はさまざまな個性を持つキャラクターを組み合わせ、チームを作って行なう、グループバトル制を採り入れている。戦闘によって獲得した経験値を各キャラクターに割り振ることができるため、プレーヤーはキャラクターを自由に育てられる。登場するキャラクターには120種類以上のクラス(種族)があり、そのほとんどをプレーヤーの自軍のユニットとして使用できるので、バトルが一層盛り上がるぞ。どう育成し、どう組み合わすか、戦略を練りあげよう!





←戦闘は個性豊かなキャラクターを組み合わせたグループバトル制だ。うまく闘え!!



←キャラクターをどう育成し、どう編成するかが戦闘に勝ち抜くポイントになる。

キミは輝く 星になれるか!?

"世界"の向こうから侵略してきたディール帝国からカーライン王国を守るため、宮廷軍・第9軍の指揮をとることになった主人公と、戦友カインは共に16歳。ストーリーは彼ら"第9軍"の成長を序章+本編5章で描いていく。ちなみにタイトルの『RIOT STARS(ライアット・スターズ)』とは"争乱のなかで輝くもの"という意味で、戦乱のなかで活躍し、成長していく主人公たちを象徴した言葉になっている。キミの手で"第9軍"を立派に育て上げよう。

CD-ROM Game Data

メーカーから仕入れた、至れり尽くせりの厳選ゲームデータ。さあ、メモリーカードの準備はいいかい？

注意 CD-ROMに収録されているゲームデータで遊ぶには対応ソフトが必要です。

TECH PlayStation 6月号付録CD-ROM

SLPM 80100
©1997 ASCII Corporation.
©1997 DIGITAL WAVE INC.
FOR JAPAN ONLY
MADE IN JAPAN
NOT FOR SALE

New Soft
Movie
Game Data
TECH Original

TECH PlayStation 1997.June

1997.6 Game Data Menu

メモリーカードを用意しよう！



あの名作がプレイステーションで蘇る!!

ルパン三世 カリオストロの城―再会―

クラリス金貨30枚＋エラー金貨Getデータ

メモリーカード使用ブロック数：1

宮崎駿監督の『ルパン三世カリオストロの城』をモチーフに、プレーヤーが観光客となってカリオストロ城下を探索するゲーム。このデータは、各名所で見つけられるクラリス金貨をすべてゲットした状態のものだ。金貨を宿屋のおばさんに見せると、アルバム、パズル、そして映画の名場面集を見ることができるぞ。



↑クラリス金貨30枚をゲット。横にはエラー金貨2枚。これを前にいる宿屋のおばさんに見せよう。



ルパン3世 カリオストロの城―再会―
㊋アスミック
㊎5800円[税別]
Ⓜ1ブロック使用

さらにおまけ


←↑アルバムをめくるとなんと映画の名シーンが……。

金貨30枚Get!



←クラリス金貨を宿屋のおばさんに見せる。「アンタ、運のいい人だねえ」とおばさん。

アルバムGet!


←金貨と交換でアルバムをゲット。さらに金貨が30枚ということにおばさんが驚く。

パズル完成



↑「アンタ、ホントはルパンさんかい？ これはプレゼントだよ」とおばさんが30ピースのパズルをくれる。

有馬記念を勝って海外レースを目ざせ！

STAKES WINNER GⅠ完全制覇への道

13戦13勝の最強馬！ ダンスインザダーク号データ

メモリーカード使用ブロック数：1

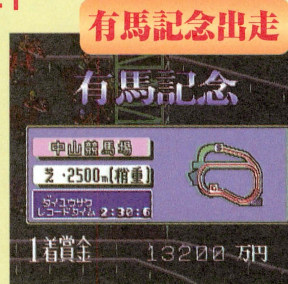
サラブレッドを生産、育成できるうえに、プレーヤーがジョッキーとなって馬を操れる人気競馬シミュレーション『STAKES WINNER GⅠ完全制覇への道』のデータ。今回はなんとあの名馬"ダンスインザダーク号"を収録しているぞ。

データをロードすると、まず有馬記念へ出走することができる。このレースで1着になると、海外レースへの出走権を獲得できるのだ。ダンスインザダークはこの時点でまだ4歳。14戦14勝、うちGⅠ8勝というとてつもない成績だ。これなら、負けるはずないネ。



STAKES WINNER ～GⅠ完全制覇への道
㊋ザウルス
㊎5800円[税別]
Ⓜ1ブロック使用

有馬記念出走



↑データをロードすると始めに出走できるのが、いきなりチャンピオンレースの有馬記念。いくらダンスインザダークとはいえ、ほかの出走馬も一流馬ばかり。しっかり走るのだ。ファイト！





↑これがあの名馬ダンスインザダーク。4歳にして獲得賞金が9億8790万円。ス、スゴイ。


差せ～



←↑ダンスインザダークは差し馬。ゴール前ではとにかくムチをたたいて差すのだ。すると、すんなりトップでゴールする

海外レース出走権獲得


←調教師もいうように、もう敵は日本にいない状況に。名実ともに日本最強馬となる。そして夢は海外に。ついに念願がかなうのだ。

㋹発売・販売元 Ⓙジャンル ㊐発売日 ㊎価格 Ⓜメモリーカード ㊀対応・その他

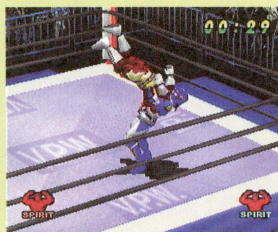
全団体を制覇してプロレスの頂点を極めろ!

バーチャル・プロレスリング

隠しレスラー8人のデータ

メモリーカード使用ブロック数:1

6つのプロレス団体、総勢52人のレスラーが登場する『バーチャル・プロレスリング』の隠しレスラー8人のセーブデータだ。本来なら、公式戦モードで各団体の最後に登場するこのレスラーたち。通常では、彼らに勝ち、さらに隠し団体にも勝利しないと使用できないが、このデータがあればそんな手間をかけずに、名レスラーたちをチョイスできるのだ。彼らの往年のワザが、リング狭しと炸裂するぞ。



⬆簡単なコマンド入力で大技を繰り出せる。各レスラーの必殺技ももちろん飛び出すぞ。



バーチャル・プロレスリング
- メ アスミック
- 価 5800円[税別]
- M 1ブロック使用

プレーヤー注目

ゲームデータのロード前に……

この隠しレスラーデータは、公式戦、炎の七番勝負モード以外のモードで使用できる。もちろん、2P対戦もオーケー。同じレスラーで対戦すると、コスチュームの色が変わるぞ。

ベールを脱いだ伝説のレスラー8人

ショットガン・ボーイ
ジュニアヘビー級ながらパワフルな彼。必殺技はスクリュードライバー。

ミスター・ゴット
プロレス界の偉大な神。いまをときめくレスラーたちが、彼の師事を仰いだ。

ザ・マスカレード
メキシコからやってきた伝説のルチャドール。芸術的な空中殺法が彼のウリだ。

モンスター・ブルドッグ
獣のごとき風貌はまさにモンスター。ギロチンドロップでトドメをさす。

テディ・ラング
テキサス魂あふれる熱いファイトで人気。必殺技はスピニングトゥホールド。

スーパー・ジャガー
子供たちのアイドル、天才マスクマン。四角いジャングルを縦横無尽に跳ぶ。

ストロンゲスト闘鬼
燃える闘魂。いわずと知れた日本プロレス界の雄。延髄斬りで、ダー!

アンディ・ザ・ギガント
恐るべき大巨人。とにかくその巨体が武器なのだ。ひとつひとつの技が強烈。

最強のボクサーを鍛え上げろ!

BOXER'S ROAD

5人の個性派ボクサーデータ

メモリーカード使用ブロック数:各7

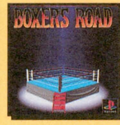
リング上での操作はもちろん、ボクサーのスケジュール管理も行なう育成要素の強いボクシングゲームがこの『BOXER'S ROAD』。今回は、特別にプログラムされた5人のボクサーを収録。能力がかなり偏っているが、ふつうの育て方だと作れない個性的なボクサーたちだ。



彼らで負けるようじゃいかんぞ。気合じゃ。ファイトじゃ。

ホームページも見るのじゃ!

http://www.new.co.jp/boxers/br.htm

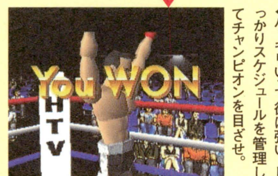


BOXER'S ROAD
- メ ニュー
- 価 2800円[税別]
- M 7ブロック[育成時]

No.1 ビギナン



⬆➡通常の2倍の能力を持ったボクサー。名前のとおりビギナーにはもってこいの選手だ。



⬅ハッキリいって彼は強い。しっかりスケジュールを管理してチャンピオンを目ざせ。

No.2 中村くん



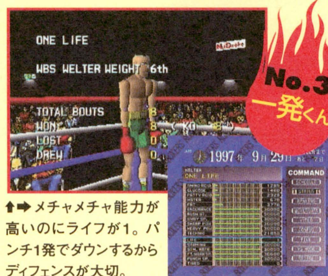
⬆➡スタート直後の1週間で、すべての必殺ブローをマスターする中村君。会長が教えるのだ。

No.4 ジャンボー



⬆➡身長196.8センチのその名もジャンボー選手。リーチが長く、パワーもハンパじゃないぞ。

No.3 一発くん



⬆➡メチャメチャ能力が高いのにライフが1。パンチ1発でダウンするからディフェンスが大切。

No.5 タンク



⬆➡背が低く、出っ腹なんだけど、やたらとすばしっこいタンク。フットワークを使って、連打だ。

プレーヤー注目

ゲームデータのロード前に……

メモリーカードに『ボクサーズロード』のセーブデータがある場合、たとえ空きブロックが7以上でもこのデータが上書きするのでご注意。

もしものためのトラブルチェック

うまくメモリーカードにセーブできないときは……

メモリーカードが差し込み口1にきちんと挿入されていますか?

メモリーカードに必要な空きブロックが確保されていますか?

上記のポイントをもう一度チェックしてみよう!

CD-ROM ORIGINAL

TECH PlayStationでしか見られないオリジナルなコーナー。ムービーあり、データありの盛りだくさんで、見ごたえ十分だ。

TECH PlayStation 6月号付録CD-ROM

SLPM 80100
©1997 ASCII Corporation.
©1997 DIGITAL WAVE INC.
FOR JAPAN ONLY
MADE IN JAPAN
NOT FOR SALE

New Soft
Movie
Game Data
TECH Original

TECH PlayStation 1997.JUNE

1997.6 Original Menu

あとに残るは屍ね!

ブシドーブレード必殺映像

詳しくは56.57ページを見てね

"一撃必殺"。この、格闘ゲームにあるようでなかった斬新なシステムを導入して話題沸騰の『ブシドーブレード』から、華麗なる必殺シーンを大紹介だ。

御門の霞幕(かすみぼうき)、ブラックロータスの顔面突き、蛍火の虎狼(ころう)、辰美の竜巻崩れ、またまた蛍火の鼠返し(ねずみがえし)、さらに蛍火の観音返し(かんのんがえし)と問答無用の究極ワザ斬り捨て御免6シーンを収録。プレーしてもなかなかできないワザだけに、じっくりこのムービーを堪能して"ブシドー"の道を極めるべし。でも、忍者みたいだけどね。



御門vs空弾

⬅強い風が吹きすさむ栗積櫓跡での対戦。御門はこの強風を利用して空蝉を飛び越し、彼がひるんだところを"霞幕(かすみぼうき)"で一撃する。巫女なのにこれほど殺伐と人を斬れるのは、やはり"鳴鏡心当流"の修行者だからか。しかし、美しい……。



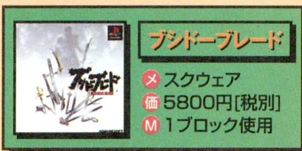
黒蓮vs蛍火

⬆蛍火が"虎狼(ころう)"でブラック・ロータスの左腕をグサリ。しかし彼は闘う。



辰美vs風門

⬆辰美、風門ともワザを繰り出すが決着はつかず長い闘いに……。



ブシドーブレード
Ⓧ スクウェア
価 5800円[税別]
M 1ブロック使用



蛍火vs空弾

⬅セイヨーツルギを持った蛍火は忍者的な動きを展開。空蝉が"残月"に入ったところを"鼠返し"でグサッ。

ついに収録!! オリジナルフィールド3面!

海腹川背・旬エクストラステージ

詳しくは54ページを見てね

大人気ラバーリングアクションゲーム『海腹川背・旬』のオリジナルフィールドをついに収録したぞ! "海旬"のプログラマー、酒井潔さんが振り子ワザ専用ステージ(振り子系のワザができないとクリアーできないフィールド)を3面も作ってくれたのだ。詳しい攻略法は、本誌52ページからの『海腹川背・旬テクニック講座』を読んでみて。といっても裏ワザ(次号以降で紹介)を使えばクリアーする方法はいくらでもあるとのこと。製品版と同じように時間も表示されるから、タイムアタックにもチャレンジしてみよう。



⬆1面は"振り子上がり"と"振り子ジャンプ"でクリアーする。タイミングが大切。

⬆2面は、ふたつのルートから攻略できる。ひとつは"垂直登り"、もうひとつは"天井渡り"。それぞれのルートのに挑戦だ。

⬅3面はこの"振り子ジャンプ"がカギ。針トラップが控えているので、タイミングをはずすと、川背さんがグサッということになる。



海腹川背・旬
Ⓧ エクシングエンタテイメント
価 5800円[税別]
M 1ブロック使用

Ⓧ発売・販売元 Ⓙジャンル 発 発売日 価 価格

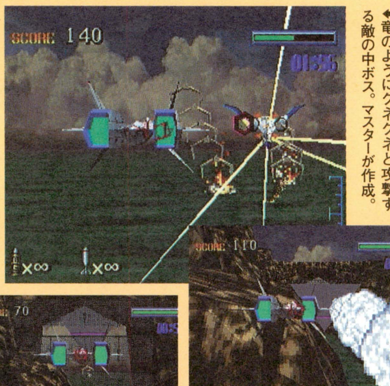
さらに難度の高いステージへ!

3Dシューティングツクール 1-1・1-2コースデータ

詳しくは58.59ページを見てね

メモリーカード必要ブロック数 8

前号に続きマスターの作品をセーブデータとして収録。本誌58ページからの『3Dシューティングツクール特別講座』で触れている"フラグ"を立てたイベントが、バッチリ体験できるのだ。また、マスターが作り上げたオリジナルボスもコース内に登場。星のモデルを使った、手強い相手だぞ。



⬆竜のようにクネクネと攻撃する敵の中ボス。マスターが作成。

⬆⬅コースには暗くなる洞窟を設置。入る前に星のオブジェを破壊すると明かるくなるのだ。



3Dシューティングツクール
メ アスキー
価 5800円
M 8ブロック使用

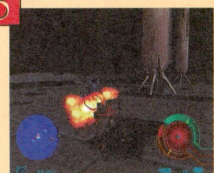
キミは村松機に勝てるか!

カルネージハート 格闘戦専用データ

詳しくは61ページを見てね

メモリーカード必要ブロック数 5

アートディンク総務部人事課の村松さんがプログラムした、格闘戦専用機"月影"のデータだ。このOKEを参考に、キミの作った格闘戦専用機をメモリーカードに入れて送ってほしい。ちなみにこの"月影"は、その強力な"突き"を武器に、飛び道具を備えたOKEに対してもひるむことなく、ガンガン突っこむぞ。これに負けない強力なOKEを待つ。



⬆強烈な"突き"で敵を破壊する月影。地味に見える攻撃だが、ヒットすれば確実に倒せる。この強さを、キミ自ら確かめてみよう。



⬆月影のプログラムには、飛び道具がいっさいない。カウンタチップを多用し、相手の爆発にも巻き込まれない仕組みだ。



カルネージハート
メ アートディンク
価 5800円
M 5ブロック使用

"愛のウェーブ"はさらに広がるのだ!

ウェディングピーチDX 第3話ダイジェストムービー

昨年、テレビで放映され人気となった『ウェディングピーチ』のOVA第3弾のダイジェストを収録。クリスマス・イブにトリプルデートを決行したももこたちだったが、ひなぎくのお相手たくろうが遅刻したため、彼女はご機嫌ナナメ。さらに川浪ひろみの登場で、ふたりの仲がますます険悪に……。



⬆今回の主役は、左のひなぎく。せっかくのクリスマス・イブのデートが、意外な展開になってしまう。




⬆➡ももことゆりは、ひなぎくとたくろうの仲を取りもつが……。



⬆転校した川浪ひろみとバッタリ。デートは台無しに。



ウエディングピーチDX Vol.3
メ ケイエスエス
価 5631円[税別]
他 カラー/30分(VC&LD)

パンチラ炸裂! なにかも炸裂!!

劇団『1999QUEST』コスプレビデオ

コスプレによる演劇活動で有名な『1999QUEST』。その劇団員、小代恵子ちゃんが闘神伝のエリスに扮して華麗なるアクションを展開。といってもコスチュームがアレなだけにチラッ、チラッとあっちの魅力も満載だ。彼女はテレビのレギュラー出演もしているので、そちらもチラッと見てね。

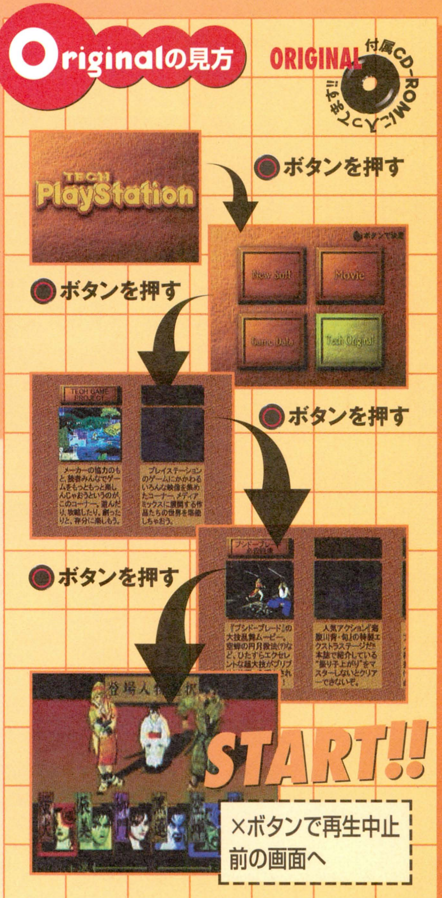
⬅さらなる闘いに挑むエリス。んじゃなかった恵子ちゃん。真剣な目がグッド。



⬆う〜ん、恵子ちゃんたらチラチラさせちゃってエ〜。もう罪な人ねエ。追っかけちゃうぞ。



⬆究極宝技、キスキスキッス炸裂だ! う〜ん、実写のエリスはいいですな〜。



TECH PlayStation 6月号

ゲームソフトが22点、グッズが74点、合計96点の品物を用意したぞ。たくさんの応募のなかから選ばれる96人のひとりは、キミだ!

読者プレゼント

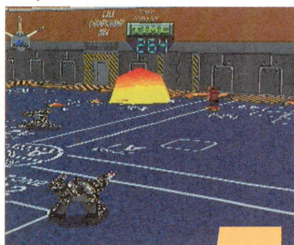
A『ボクサーズロード』ソフト
提供:ニュー



●プロボクサーの人生を擬似体験できるゲーム。あらゆる角度からパンチを放ち、相手をノックアウトしろ!

5名

B『Pandora Project ～THE LOGIC MASTER～』ソフト
提供:Team Bughouse



●ロボットの動きをプログラムして戦わせるシミュレーションゲームなのだ!

5名

C『RUNABOUT』ソフト
提供:YANOMAN GAMES



●障害物を蹴散らしながら爆走するカーアクションゲーム。激突シーンは大迫力!!

3名

D『あすか120% エクセレント BURNING Fest.』ソフト
提供:ファミリーソフト



●対戦にアドベンチャーをプラスした格闘ゲーム。超必殺技を習得して戦え!

3名

E『フォーミュラ・サーカス』ソフト
提供:日本物産



●グランプリのほか、観戦モードもあるレースゲーム。視点切り替えも可能。

3名

F『ネクストキング 恋の千年王国』ソフト
提供:バンダイ



●12人の美女をめぐり、ライバル3人と競い合う、恋愛シミュレーション。いままでにはない、対戦の要素を含んでいる。

3名

G『RIOT STARS』お試しソフト&ガイドブック
提供:ヘクト



●戦闘シーンやマップが斬新なシミュレーションRPG。お試し版とガイドブックをセットにして。

20名

H『マクロス デジタルミッション VF-X』テレホンカード
提供:バンダイビジュアル



●バルキリーを変形させながら戦うシミュレーターゲーム。販促用のテレカだ。

5名

I『あかずの間』テレホンカード
提供:ヴィジット



●"ハイパーノベル"『あかずの間』のテレカ。イラストデザインは、巨匠ジーン・コーラン氏だ。

5名

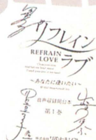
J『大冒険Deluxe ～遥かなる海～』テレホンカード
提供:ソフトオフィス



●幼い少年が父を探して旅立つ、ドラマティックなシミュレーションRPGのテレホンカードなのだ。

3名

K『リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～』サイン入り台本
提供:リバーヒルソフト



●イブの日までの6ヵ月を描く恋愛シミュレーション。台本を開けば声優気分。

1名

L『リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～』サイン色紙
提供:リバーヒルソフト



●『リフレイン ラブ』制作に携わった豪華声優陣のサイン色紙。額に入れて家宝にすべし。

1名

M『RUNABOUT』キャップ
提供:YANOMAN GAMES



●でっかくロゴの入ったキャップ。これで街に出れば注目の的。サイズはフリー。

3名

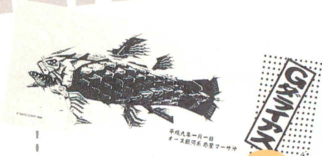
N『まじかるでーと 卒業告白大作戦』ジグソーパズル
提供:タイトー



●ゲームに登場する女の子3人が描かれたジグソーパズル。ピースの数は少なめなので、カンタン。

3名

O『Gダライアス』手ぬぐい
提供:タイトー



●シューティングゲーム『Gダライアス』の、海洋生物型巨大戦艦を魚拓風にあしらった手ぬぐい。

3名

P『ガスト スーパーコレクションVol.2』シングルCD
提供:ガスト



●『マリーのアトリエ』のオープニングなど、BGMを収録したオリジナルシングルCD。非売品なので、ほかじゃ手に入らないぞ。

10名

Q『RUNABOUT』ステッカー
提供:YANOMAN GAMES

●15×8.5センチの『RUNABOUT』ステッカー。いっちゃん目立つところに貼り付けて、友達に自慢するのだ。



20名

応募方法

ほしいモノが決まったら、巻末のアンケートはがきに、ほしいモノの名前をひとつ記入して応募しよう。アンケートはがきの注意事項と、下に書いてある締切は必ず守るのだ。守らないと無効になるぞ。たくさんのお便りを待ってるぜ。

締切 '97年5月29日(当日消印有効)

当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

TECH PlayStationはスタッフを求めています!!

陽気に元気にハキハキと!
へこたれずにやり抜く責任感ある人を求む!!

TECH PlayStationでは、編集者、デザイナーの契約社員、編集補助のアルバイトを募集しています。応募締切は'97年5月末日。履歴書と自己PR文を、下記のあて先まで送ってください。締切後1ヵ月以内に、書類選考を通過した面接予定者には電話でご連絡いたします。

契約社員は基本的に実務経験1年以上の経験者に限ります。条件は当社規定によります。勤務時間は原則午前9時30分から午後6時まで。土曜日、日曜日は休み。年3回9日以上の休暇があります。

アルバイトは編集者を志す、18歳以上で週4日以上勤務可能な人を募集します。時給は当編集部規定額よりスタート。勤務時間は午前9時30分から午後11時までの間で、都合のいい最低6時間を選択していただきます。

※応募書類は返却いたしません。

あて先
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー テック編集部
「TECH PlayStation 編集スタッフ募集」係



アンケートにご協力ください!!

以下の項目にすべて答えて、巻末に添付したアンケートはがきを編集部までお送りください。よりよい『TECH PlayStation』を制作するための参考とさせていただきます。締切は5月29日(消印有効)とさせていただきます。92ページに掲載したプレゼントは、綴じ込みはがきによる応募のみ有効です。なお規定により、プレゼントの当選はおひとりにつき1品とさせていただきます。ご了承ください。

Q1.氏名
Q2.フリガナ
Q3.年齢
Q4.郵便番号
Q5.住所
Q6.電話番号
Q7.本誌92ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。
Q8.1番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか?
Q9.これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、あなたが1番期待しているものはなんですか?
Q10.あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか?
1.プレイステーション　2.サターン　3.ファミコン　4.スーパーファミコン　5.NINTENDO64　6.ゲームボーイ　7.メガドライブ　8.ネオジオまたはネオジオCD　9.PC-FX　10.パソコン
Q11.今号でおもしろかった記事は?(いくつでも)
1.表紙　2.TECH NEWS　3.PlayStation SOFT NOW　4.NEW SOFT 発売スケジュール　5.洋ゲーランキング　6.ファイナルファンタジータクティクス　7.コミックレビュー 新谷かおる　8.コミックレビュー 高河ゆん　9.コミックレビュー ほたか乱　11.コミックレビュー 大橋　薫　12.コミックレビュー 大里幸子　13.コミックレビュー MEIMU　14.コミックレビュー 九月姫　15.コミックレビュー 佐々木亮　16.TECH GAME PROJECT 海腹川背・旬テクニック講座　17.TECH GAME PROJECT 武士道を極める　18.TECH GAME PROJECT 3Dシューティングツクール特別講座　19.TECH GAME PROJECT ゲーマーズコロシアム　20.TECH GAME PROJECT 次号予告　21.時にはデジタルなお話を　佐藤　明　22.時にはデジタルなお話を すぎやま現象　23.時にはデジタルなお話を　杉山一郎・松田浩二　24.時にはデジタルなお話を　桝田省治　25.時にはデジタルなお話を　近藤敏信　26.時にはデジタルなお話を　南原　順　27.時にはデジタルなお話を　豊嶋真千子　28.時にはデジタルなお話を　鈴木　猛　29.時にはデジタルなお話を　内藤　寛　30.時にはデジタルなお話を　北久保弘之　31.時にはデジタルなお話を 佐野倉恵壬　32.時にはデジタルなお話を　ばびー(ZUNTATA)　33.花田ポン吉劇場　34.PS.アイラブユー　35.乙女の浪漫　36.CD-ROM体験版マニュアル　37.CD-ROM MOVIE　38.CD-ROM DATA　39.CD-ROM Original　40.読者プレゼント　41.なし
Q12.今号でつまらなかった記事は?(いくつでも)
Q.11の項目から選んでください
Q13.今号でおもしろかったCD-ROM番組は?(いくつでも)　1.『ベルデセルバ戦記』体験版　2.『CLOCK TOWER2』体験版　3.『Parlor! PRO』体験版　4.『RUNABOUT』体験版　5.『VIRTUAL飛龍の拳』体験版　6.『大冒険Deluxe』ムービー　7.『RIOT STARS』ムービー　8.『アンジェリークSpecial2』ムービー　9.『ブリガンダイン』ムービー　10.『バーチャルプロレスリング』ゲームデータ　11.『ルパン3世』ゲームデータ　12.『ステークスウイナー』ゲームデータ　13.『カルネージハート』ゲームデータ　14.『ボクサーズロード』ゲームデータ　15.『海腹川背・旬』エクストラステージ　16.『ブシドーブレード必殺映像』ムービー　17.『3Dシューティングツクール特別講座』ゲームデータ　18.『VideoMania』ムービー　19.なし
Q14.今号でつまらなかったCD-ROM番組は?(いくつでも)　Q.13の項目から選んでください。
Q15.あなたの性別は?　1.男　2.女
Q16.あなたのご職業は?
1.小学生未満　2.小学生　3.中学生　4.高校生　5.大学生・大学院生　6.短大・専門学校・予備校生　7.会社勤務　8.自営業　9.主婦　10.フリーター　11.そのほか

ご協力ありがとうございました。

TECH PlayStation '97年7月号は

5月30日(金曜日)発売

次号、ついに

あの体験版を大収録!!

プレイステーション磨いて待っててねん

END SECTOR

Technology & Entertaiment on Computer for Hobby

TECH PlayStation 1997.June

■発行日 1997年6月1日

■発行所 株式会社アスキー

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10

■大代表 03-5351-8111

■出版営業部 03-5351-8194(ダイヤルイン)

■広告営業部 03-5351-8199(ダイヤルイン)

■振替 東京4-161144

■テック編集部 03-5351-8366(ダイヤルイン)

■テック質問電話 03-5351-8243(祝祭日を除く毎週月曜日から木曜日までの午後2時から午後5時まで)

AD INDEX

STAFF

■発行人 橋本孝久

■編集人 河野真太郎

■編集長 山川真太朗

■副編集長 花塚弘／上京陽一／比嘉隆／鈴木義孝／林久徳／田川実

■デジタル技術部のおじさん・本間智嗣

■アートディレクター 中村治(blue)

■デスク 吉田剛／喜多村崇之／勝又孝志／野田みね

■編集スタッフ 飛田浩一／豊泉博司／楠見亮太／南謙治／及川史朗／佐藤隆博／関口敬文／梅山留美子／濱野高正／長井ひろみ／仲川正紀／田村裕二／大村正明／後藤名保／内田幸二／小野雄彦／小林章彦／安達孝之／諸星和明／鈴木妥／外丸敏弘／金澤有紀子／松本英治／村上岳彦

■制作スタッフ 藤井宏昌／鈴木昭宏／青木弘史／岡本圭介／富澤賢史／嘉瀬智之／岡崎弥佳／菊池聖司／岡田真由美／黒澤 充／井澤利昭

■編集協力 パイオニアLDC株式会社／ジャングル・ファクトリー／K-WRITER'S CLUB／北久保弘之／南原 順／佐野倉恵壬／杉山一郎／枡田省治／池本浩司／ばびー／佐藤明／近藤敏信／すぎやま現象／豊嶋真千子／内藤寛／戸塚いいち／川島圭介／矢野厚／遠藤大輔／毛利春治／北添希好／渡辺敏男／石塚修／飯塚亜紀子／横内一博／田中志佳／荒木秀哉／立石瑞穂／牧亮児／水田虎太郎／佐藤仁美／富田敬弘／五十嵐ちはる／花島次郎／阿部悟郎／高橋純／青山延崇／中丸清一／高橋量／羽田野裕司／茂木正樹／田中進之祐／木崎貴史／高山真彰／佐藤大作／佐藤裕／高橋市郎／今井政和／加藤貴雅／木村恵里香／河嶋啓／福井祐貴／篠原義夫／斉藤徳子／伊藤三恵／秋本輝夫／石川整／附田明／円谷広昭／松本賢一／浅見充／熊田亮／野下奈生／日暮俊彦／山口香

■制作進行 栗原和子／山本一正

■制作協力 井上文雄／大野有香／高橋裕子(blue)

■アメリカ駐在 ズル・アリフィン／フランツ・ステェッペンバッハ三世／松下淳

■フォトグラフ 加藤文哉／八木澤芳彦／佐藤倫子／岡田清孝／長谷川朗／高野裕靖／高橋智

■イラスト・オブジェ 新谷かおる／高河ゆん／ほたか乱／大橋 薫／大里幸子／MEIMU／九月姫／佐々木亮／近藤敏信／天津冴／松田浩二／すぎやま現象／尾崎理香／竹村友美／竹田和史／鈴木猛

■CD-ROM制作協力 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント／株式会社エクシング／株式会社アートディンク／株式会社スクウェア／株式会社光栄／イースリースタッフ／株式会社アスミック／株式会社ザウルス／酒井潔／株式会社ケイエスエス／株式会社ソフトオフィス／株式会社日本テレネット／株式会社カルチャーブレーン／株式会社ヘクト／株式会社シャングリ・ラ／ヒューマン株式会社／株式会社やのまん／株式会社クライマックス／株式会社ニュー／株式会社デジタルウェイブ

■出版業務 望月紹良／関根隆之

■広告営業 大野真／松村道治／小林健太郎／原川朗広／高橋利恵／松尾誠

■雑誌営業 井上大介

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

389

差出有効期間
平成11年2月
27日まで
郵便切手は
いりません

151-24

(受取人)

東京都渋谷区代々木4-33-10
株式会社アスキー
テック編集部
TECH PlayStation 6月号
アンケート係

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。アンケート項目は本誌93ページにあります。

Q1. 氏　名 [ ]

Q2. フリガナ [ ]

Q3. 年齢 [歳]

Q4. 郵便番号 [〒 -]

Q5. 住　所 [都道府県 市区郡]

Q6. 電話番号 [( ) -]

Q7. 本誌92ページのプレゼントコーナーから、ご希望の商品をお書きください。

[ ]

Q8. 1番おもしろかったプレイステーション用ソフトはなんですか？

[ ]

Q9. これから発売されるプレイステーション用ソフトのうち、
あなたが1番期待しているものはなんですか？

[ ]

TECH PlayStation 6月号アンケートはがき

HBなどの濃い鉛筆で記入してください。

Q10. あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Q11. 今号でおもしろかった記事は？(いくつでも)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

Q12. 今号でつまらなかった記事は？(いくつでも)
Q.11の項目から選んでください

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

Q13. 今号でおもしろかったCD-ROM番組は？(いくつでも)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19

Q14. 今号でつまらなかったCD-ROM番組は？(いくつでも)
Q.13の項目から選んでください

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19

Q15. あなたの性別は？

男 1　　女 2

Q16. あなたのご職業は？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

お便りコーナー（PS.アイラブユーいき）

ASPECT NOVELS

エイトマン、幻魔大戦の平井和正が放つ
ウルフガイ・ニュージェネレーション!!

平井和正

月光魔術團

Gekko Majyutsu Dan

【最強最美の凄い女子高校生(こいつら)】

Vol.7

伝説のウルフガイが、少女になって還ってきた!?

65%メイ化進行中!?
少女たちに"不死身"を伝染させる犬神明は"神話人種"の怒りを買い、追われる立場に!

激売れ

本体価格760円
新書判

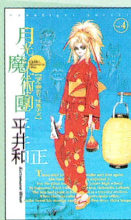
イラスト/泉谷あゆみ

月光魔術團 好評の既刊

平井和正

本体価格 各757円 新書判








Vol.6 哀愁のヒマラヤナキウサギ　Vol.5 毟(むし)らないで、小さな紅い薔薇　Vol.4 噛み癖あり、性悪子犬
Vol.3 ぷりてぃーばっどがーるず　Vol.2 素敵なフェイク　Vol.1 春の魔法使い

急告!!

インターネット週刊連載中!

「クリスタル・チャイルド
——地球樹の女神コア・ストーリー」

http://www.ascii.co.jp/hirai/

未発表書き下ろし

平井和正最大の問題作、『地球樹の女神』の核(コア)部分を凝集した書き下ろし未発表作品350枚を週刊連載! イザナギ、イザナミの恋が世界を灼き尽くす



●『地球樹の女神』4月下旬刊行予定!

●表示価格は消費税を含みません。●本製品は、書店でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先:株式会社ダイレクト　電話03-5351-8202　http://www.ascii.co.jp/direct/

〒160 東京都新宿区西新宿3-11-20 オフィススクエアBLD5F 出版営業部 電話(03)5351-8191 **株式会社アスペクト**



SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

KONAMI

もっと君を知りたい――。







画面写真は開発中のものです。

Even the sound of the alarm clock sounds friendlier somehow.
Put on the lip balm and start a new day.
As always you are standing on the other side of the platform, smiling at me.
The air is full of KIRAKIRA, surrounded by friends I greet you.
Soon everyone will know, soon I can shout out loud! Who can feel such a feeling,
TOKIMEKI, my heart is filled with love. So happy we met.

7月10日(木)発売予定
メーカー希望小売価格 4,800円[税別]

ときめきメモリアル® ドラマシリーズ vol.1

虹色の青春™









コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社/大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/京都営業所/盛岡出張所/新潟出張所/長野出張所/宇都宮出張所/千葉出張所/静岡出張所/浜松出張所/岡山出張所/米子出張所/松山出張所/宮崎出張所/沖縄出張所

■最新情報はコナミテレホンサービス/東京 03(3436)2277 大阪 06(455)0477(毎月第2・4月曜内容一新!!)

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン

フリーダイヤル 0120-086-573(ハロー コナミ)
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)午前10:30~12:00 午後 1:00~5:00
電話番号はお間違えのないようにおかけください。

Printed in Japan 大日本印刷

T1106439061281



雑誌06439-06

テック・プレイステーション・6月号
平成9年6月1日発行
発行人/橋本孝久
編集人/河野真太郎
発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03・5351・8111(大代表)
☎03・5351・8366(編集部)
定価1280円 本体1219円